

# PC ACTION

**DVD 10**  
**& BONUS-CD**

**VOLLVERSIONEN:**

**SWAT 3**

CLOSE QUARTERS BATTLE



**STARCRAFT:  
BROOD WAR**

ADD-ON ZUM BLIZZARD-HIT!

90%  
PC ACTION



82%  
PC ACTION

**VOLLVERSION  
STARCRAFT**  
DIESEN MONAT AUF  
PC GAMES 4/04!



**UNZENSURIERT  
AB-16-DVD!**

4/2004  
MÄRZ  
€ 6,99

Gesamtkosten € 14,99: Schweiz € 18,00,  
Dänemark € 16,99, Italien € 17,99,  
Frankreich € 16,99, Griechenland € 17,99,  
Belgien € 16,99, Luxemburg € 16,99



**AUF DEM PRÜFSTAND!**

## BATTLEFIELD ★ VIETNAM ★

NEUES KAPITEL AUS DEM DSCHUNGELBUCH:  
KÄMPFE UM DEN TITEL DES WALDMEISTERS!

**20 TOP-DEMOS**

X 2 - DIE BEDROHUNG,  
SACRED, COLIN MCRAE 4,  
VIETCONG: FIST ALPHA,  
COLD WAR CONFLICTS

**27 VIDEOS**

**SPIELERFORUM**

**+ 8 GRATISSPIELE**

**ENDLICH IM LADEN!**

## DEUS EX 2

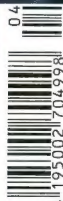
TEST, LÖSUNG & TUNING-TIPPS:  
WIE DER VATER SO DER KLON?



**GETESTET: CONAN**

**23 SEITEN  
TIPPS & TRICKS**

DEUS EX: INVISIBLE WAR,  
X 2 - DIE BEDROHUNG,  
SACRED, SINGLES,  
AFRIKA KORPS U. V. M.



04  
4 1195002 704998



Komplett deutsche Version mit zusätzlichen Einheiten und Karten!

# LORDS EVERQUEST™

**FÜHRUNGSQUALITÄT LERNT MAN NICHT  
IN DER SCHULE SONDERN AUF DEM SCHLACHTFELD!**

Ein revolutionäres Echtzeit-Strategie-Spiel erwartet dich!



Erlebe ein atemberaubendes Echtzeit-Strategie-Spiel in der Welt von EverQuest®. Endlich in komplett deutscher Sprache und mit 3 zusätzlichen Lords sowie 3 neuen Karten. Triumphiere über deine Feinde und ziehe als ewige Legende in die Geschichte von Norrath ein!



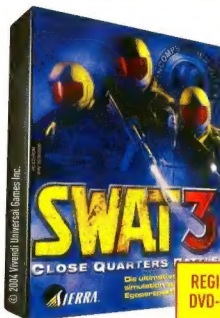
[www.loegame.com](http://www.loegame.com)



Lords of EverQuest is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks or tradenames are properties of their respective owners. © 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.



## VOLLVERSION:

SWAT 3: CLOSE  
QUARTERS BATTLE

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- 16 Missionen, 12 Waffen
- Karrieremodus
- Rollenspiel-Elemente
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade
- PCA-Wertung: 82%

REGISTRIERUNGS-CODE AUF  
DVD-PAPPE ODER CD-HÜLLE!



© 1999-2004 Sierra Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das Sierra-Logo, SWAT und Close Quarters Battle sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. © kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

## VOLLVERSION (ADD-ON):



## STARCRRAFT: BROOD WAR

Add-on zum legendären Echtzeitstrategie-Hit von Blizzard!

- ACHTUNG: Vollversion Starcraft wird zum Spielen benötigt!
- 26 Missionen, 7 neue Einheiten
- 3 alternative Enden und gerenderte Zwischensequenzen
- 100 zusätzliche Mehrspieler-Karten
- Setzt die Geschichte des Hauptspiels fort
- PCA-Wertung: 90%

VOLLVERSION STARCRRAFT  
DIESEN MONAT AUF DER HEFT-  
DVD DER PC GAMES 4/04!



© 2000-2004 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Battle.net ist eine Marke von Blizzard Entertainment und Starcraft und Brood War sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment. Saffire ist eine Marke von Saffire, Inc. Dolby Laboratory und das Doppel-D-Symbol ist eine Marke von Dolby Laboratory. Windows und DirectX sind in den USA und/oder anderen Ländern eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Pentium ist eine eingetragene Marke der Intel Corp. © kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken.

## VIDEOS:

27 VIDEOS AUF DVD!  
9 VIDEOS AUF CD-ROM!

## EXKLUSIV-REPORTAGE:

Zu Besuch bei IO Interactive



## INTERAKTIVER TEST:

Deus Ex: Invisible War



## INTERAKTIVER TEST:

Singles: Flirt up your Life



## NUR AUF AB-18-DVD:

So spielt sich Battlefield Vietnam



## DEMOS:

20 DEMOS AUF DVD!  
6 DEMOS AUF CD-ROM!

## X2 – DIE BEDROHUNG

Mit einer Million Credits vier Stunden lang zocken!



## SACRED

Optimierte Einzelspieler-Demo!



## COLIN MCRAE RALLY 4

Mit dem Citroën Xsara unterwegs in Japan, Finnland und den USA



## NUR AUF AB-18-DVD:

UNREAL TOURNAMENT 2004

Lassen Sie es auf fünf Maps richtig scheppern!



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 8!



# FIRESIARTER

## Arcade First-Person Shooter

COPYRIGHT (c) 2004 GSC GAMEWORLD ALL RIGHTS RESERVED.



**Vernichtende  
Waffen**



**Unglaubliche  
Grafik**



**Packende  
Action**



**Multiplayer-  
Schlachten**



Sechs unterschiedliche Charakter-Klassen, jede mit individuellen Eigenschaften und Spezialfähigkeiten  
Entfesse die Zerstörungskraft von 19 verschiedenen Waffen \* Bekämpfe wahre Heerscharen gegnerischer  
Kreaturen - frisch aus der virtuellen Hölle \* Einzigartiges Skill-System zur Verbesserung Deiner Kampf-  
Fähigkeiten und Special-Moves \* Multiplayer-Matches und Kooperativ-Modus mit bis zu 32 Spielern

**Release Ende Februar 2004, empf. VK 29,99 EUR**  
**ungeschnittene Original-Fassung, Handbuch in deutsch**

**FIRESIARTER**

[www.firestarter-game.com](http://www.firestarter-game.com)

**Pucc BWT-M**

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

**GSC**  
GAME WORLD

[www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com)

**VIDIS**

[www.vidis.com](http://www.vidis.com)

**PC  
CD  
ROM**



# Ritterspiele

Aufbruch in der PC-ACTION-Redaktion. Soeben hat der Postbote die Testversion der Verkopplungs-Simulation Singles vorbeigebracht. Das ist so ähnlich wie Die Sims, wäre da nicht ein gewisses Detail ...



**Christian Bigge:** Leute, es ist so weit! Die Singles sind da!

**Ahmet Iscitürk:** Echt? Wo? Vielleicht ist ja endlich eine Frau für mich dabei!

**Harald Fränkel:** Iscitürk, Sie Depp! Garantiert nicht. *Singles* ist ein Computerspiel.

**Christian Sauerteig (schnappt sich das Testmuster):** Her damit! Das ist genau das Richtige für mich!

**Benjamin Bezold:** Kein Wunder, mit virtuellem Sex kennt sich keiner so gut aus wie Sie, Sauerteig.

**Andreas Bertits:** Die laufen im Spiel sogar nackt herum. Die Anatomie soll ultrarealistisch sein. Wie im echten Leben.

**Joachim Hesse:** Schön, nur wie soll Herr Sauerteig das beurteilen? Der kennt doch nackte Frauen nur aus seiner Porno-Sammlung.

**Rebecca Ritter:** Sie Heimscheißer haben doch alle keinen Plan von der Materie. *Singles* sollte jemand testen, der nicht mehr bei seinen Eltern wohnt: die freie Mitarbeiterin. Meine Herren, warum schauen Sie denn so seltsam? Oder denken Sie etwa, ich bin für die Redaktion nicht tragbar, wenn ausgerechnet ich mich dieser Thematik annehme?

**Alle im Chor:** Aber nicht doch, im Gegenteil, Frau Ritter! Kommen Sie doch ein bisschen näher ...

## Die Redaktion



**CHRISTIAN BIGGE**  
SPORT-, ONLINE- UND  
ACTIONSPIELE

... erinnert sich dunkel, verheiratet zu sein, Kinder zu haben und nimmt sich fest vor, nach der Produktion mal zu Hause nachzuschauen.



**HARALD FRÄNKE**  
ACTION- UND SPORTSPIELE

... hat sich nach 15 Jahren einen neuen Fernseher geleistet und festgestellt, wie toll es ist, nach dem Einschalten nicht jedes Mal Farbe und Helligkeit neu einstellen zu müssen.



**JOACHIM HESSE**  
ACTIONSPIELE  
UND ADVENTURES

... wurde im Forum einer Internet-Porno-Seite zum Moderator ernannt und stellt heimlich Nacktbilder seiner Kollegen online.



**CHRISTIAN SAUERTEIG**  
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE

... hat von Big Boss Bigge etwas geerbt – leider nur seine fiese Erkältung inklusive Hals-, Kopf- und Gliederschmerzen.



**BENJAMIN BEZOLD**  
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN

... kann nach dieser Hüllen-Heftproduktion nicht mehr denken und hat sich in die Berge zum Skifahren abgesetzt. (Anmerkung der Red.: War das mit dem Denken je anders?)



**AHMET ISCITÜRK**  
SPORT- UND ACTIONSPIELE

... hat seine Vorliebe für Burger King entdeckt und verarscht die heimatlosen Wichtigtuer im PC-Forum seit Jahren.



**ANDREAS BERTITS**  
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... hat von seiner Frau eine Katana geschenkt bekommen, mit dem er sich endlich gegen die fiesen Monster in Fürth zur Wehr setzen kann.

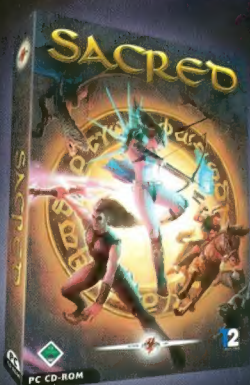


**HEINRICH LENHARDT**  
US-KORRESPONDENT

... ist nach seinen ersten zwei XP-Monaten fix und fertig: Windows stürzt ungewohnterweise nicht mehr ab – wo bleibt da der Sinn fürs Abenteuer?

Eure Welt ist in Gefahr, tapferer Elfen!

Ergreift die Waffen und vernichtet den Dämon der Finsternis!



„Diablo-Killer – Eines der besten Action-Rollenspiele – Hoher Suchtfaktor – 87% – Award“

Gamestar

„Sehr gut“

Computerbild Spiele

Als einer von sechs Charakteren wie Gladiator, Walddelfin oder zur Blutbestie wandelbaren Vampir-Lady musst du deine Welt Ancaria von einem höllischen Dämonenfürsten befreien. Perfektioniere deine Kampfkraft und Geschicklichkeit zu Fuß oder zu Pferd bei vielerlei Aufgaben und Hindernissen. Denn nur so wirst du gewappnet sein für die finale Konfrontation mit der Kreatur der Finsternis.



WWW.ASCARON.COM  
WWW.TAKE2.DE





BLICKPUNKT

ab Seite  
**12**

# BATTLEFIELD VIETNAM

Jawohl, wir haben den Hoffnungsträger eines ganzen Genres intensiv gezoomt. Und natürlich verraten wir Ihnen alles, was Sie zum Verkaufsstart des Mehrspieler-Knüllers am 19. März wissen müssen. Aber nein, einen Test präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe noch nicht. Warum das so ist und weshalb Sie den Artikel zu *Battlefield Vietnam* an einem ungewöhnlichen Platz im Heft finden, lesen Sie ab Seite 12.



TEST DES MONATS

ab Seite  
**84**

# DEUS EX: INVISIBLE WAR

Die englische Version des Action-Rollenspiels musste weltweit Kritik einstecken. Die deutsche Fassung zeigte sich in unserem ausführlichen Test stark verbessert und birgt Suchtpotenzial für jedermann – unabhängig davon, ob er zuvor den hoch dekorierten Vorgänger gezoomt hat oder nicht.



## PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **4/2004**

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: [leserbrieft@pcaction.de](mailto:leserbrieft@pcaction.de)

### RUBRIKEN

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Auftakt                          | 5   |
| CD/DVD-Inhalt                    | 3/8 |
| CD/DVD-Umtauschcoupon            | 176 |
| Darauf wartest du                | 55  |
| Das Allerletzte                  | 178 |
| Die zock ich am liebsten         | 40  |
| Gewinnspiel Painkiller/Alienware | 25  |
| Gewinnspiele-Übersicht           | 28  |
| Hersteller-Hotlines              | 176 |
| Impressum                        | 177 |
| Inseratenverzeichnis             | 176 |
| Leserbriefe                      | 38  |
| Redaktionspiegel                 | 83  |
| Spernmüllabfuhr                  | 43  |
| Spielereferenzen                 | 83  |
| Stimmzettel                      | 177 |
| Testphilosophie                  | 83  |

### AKTUELL

|  |    |
|--|----|
| Atari-Gewinnspiel                        | 26 |
| Bad Boys 2                               | 20 |
| Blitzkrieg Add-on                        | 55 |
| Chronos                                  | 24 |
| Das Reich 2005                           | 23 |
| Deus Ex: Invisible War                   | 21 |
| Doom 3                                   | 26 |
| Driver 3                                 | 26 |
| DTM Race Driver 2                        | 26 |
| Dukes Eckchen                            | 23 |
| Far Cry                                  | 21 |
| Gerüchteküche                            | 23 |
| Harry Potter u. d. Gefangene von Askaban | 54 |
| Knights of the Temple                    | 21 |
| Lord of the Realms 3                     | 22 |
| Nexus                                    | 55 |
| Shadow Ops                               | 21 |
| World Fables                             | 24 |
| You are Empty                            | 22 |

### SEITENSPRUNG

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Castlevania                       | 123 |
| Destruction Derby Arenas          | 123 |
| Donkey Konga                      | 122 |
| Dungeons & Dragons: Heroes        | 122 |
| James Bond 007: Alles oder Nichts | 123 |
| Marcel Desailly Pro Soccer        | 123 |
| Mario & Luigi: Superstar Saga     | 123 |
| Metal Arms                        | 123 |

### BLICKPUNKT

|  |    |
|--|----|
| Battlefield Vietnam  | 12 |
| Wir zitterten bis zur letzten Sekunde: Schafft es der Test vom Mehrspieler-Überflieger noch rechtzeitig in diese Ausgabe?  |    |
| Verschollene Spiele  | 46 |
| Einst waren sie Messe-Stars, dann verschwanden sie in der Versenkung. PC ACTION hat nach Duke Nukem Forever, Team Fortress 2 und Co. geforscht.                      |    |
| Spieleredakteur Ahmet Iscitürk   | 50 |
| Bilderbuchkarriere oder sozialer Abstieg? Warum es unabhängig war, dass unser Quoten-Türke bei der PCA landete.  |    |
| Studiengang Gamedesign   | 52 |
| September 2009: Sie sind ein Star, feiern mit Halb-Leben 5 und Weiter Schrei 3 Erfolge. Vorher haben Sie an der Uni Zürich gebüffelt, wie man so etwas programmiert. |    |

### VORSCHAU

|  |    |
|--|----|
| THEMA DES MONATS:  |    |
| Hitman: Contracts  | 56 |
| Während unseres Besuchs in Dänemark bei IO Interactive stellen wir fest, dass Alpträume manchmal Spaß machen können. |    |
| Dead Man's Hand  | 70 |
| Dungeon Lords  | 74 |



|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Fahrenheit                    | 72 |
| Ground Control 2              | 76 |
| Port Royale 2                 | 78 |
| Söldner                       | 60 |
| Star Wars: Battlefront        | 68 |
| Star Wars: Republic Commando  | 62 |
| The Westerner                 | 80 |
| Warhammer 40.000: Dawn of War | 64 |

## TEST

### TEST DES MONATS:

|   |    |
|---|----|
| Deus Ex: Invisible War  | 84 |
| Manchmal lohnt sich die Wartezeit: Warum deutsche Zocker sich jetzt ins Fäustchen lachen können |    |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Alien Shooter                | 94  |
| Battle Engine Aquila         | 116 |
| Black Hawk Down: Team Sabre  | 96  |
| Budget: Hidden & Dangerous 2 | 118 |
| Budget: Tron 2.0             | 119 |
| Budget: Beyond Good & Evil   | 119 |
| Budget: Fluch der Karibik    | 120 |
| Chicken Shoot 2              | 117 |
| Conan                        | 98  |
| Crazy Machines               | 117 |
| Dawn of Aces                 | 114 |
| Etherlords 2                 | 106 |
| Firestarter                  | 92  |
| Kings Chess                  | 117 |
| Mahjongg                     | 117 |
| Ogallala                     | 114 |
| Sacred                       | 102 |
| Shadowbane                   | 112 |
| Singles: Flirt up your Life  | 108 |
| Snow Motion                  | 117 |
| Soul Ride                    | 114 |
| Splinter Cell: Mission-Pack  | 94  |
| Two Thrones                  | 112 |
| Wakeboarding Unleashed       | 114 |
| World War 2: Air Combat      | 114 |

## SPIELERFORUM

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Baphomets Fluch 2.5    | 128 |
| Battlefield 1942       | 127 |
| C&C: Generäle          | 127 |
| Gratisspiele           | 130 |
| Half-Life              | 127 |
| Neverwinter Nights     | 124 |
| RtCW: Enemy Territory  | 126 |
| Unreal 2 XMP           | 125 |
| Unreal Tournament 2003 | 126 |

## SPIELETIPPS

|   |     |
|---|-----|
| Afrika Korps vs. Desert Rats              | 141 |
| Deus Ex: Invisible War                    | 137 |
| Kurztipps                                 | 134 |
| Sacred                                    | 151 |
| Singles: Flirt up your Life               | 143 |
| Tuning-Tipps: Deus Ex: Invisible War      | 155 |
| Tuning-Tipps: Singles: Flirt up your Life | 156 |
| X 2 – Die Bedrohung                       | 147 |

## HARDWARE

|  |     |
|--|-----|
| Aktuelles  | 158 |
| Hardware-Neuheiten speziell für Spieler  |     |
| Referenzen   | 170 |
| Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick                                     |     |
| TEST: Red-Zac-PC   | 168 |
| Das geht: Ein erschwinglicher Spieler-PC, der trotzdem flott ist                   |     |
| TEST: Alienware-Notebook   | 169 |
| Damit beeindruckten Sie unterwegs auf jeden Fall.                                  |     |
| THEMA TECHNIK: Grafikkarten-Tuning   | 172 |
| KOSTENLOS: So holen Sie mit ein paar Kniffen alles aus Ihrem Beschleuniger heraus. |     |
| VERGLEICHSTEST: Grafikkarten   | 160 |
| 20 aktuelle Beschleuniger auf dem Prüfstand  |     |

### VOLLVERSIONEN AUF DVD

## SWAT 3: Close Quarters Battle

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!



- 16 Missionen, 12 Waffen
- Karrieremodus mit Rollenspiel-Elementen
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- PCA-Wertung: 82%

AUCH AUF CD-ROM!

## Starcraft Brood War

Add-on zum legendären Echtzeitstrategie-Hit von Blizzard!



- 7 neue Einheiten, 26 Missionen
- 3 Endsequenzen
- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von Starcraft benötigt!
- PCA-Wertung: 90%

AUCH AUF CD-ROM!

### SPIELETIPPS

## Sacred

Dank unserer Mega-Karte und unserer Tipps gehen Sie in der riesigen Welt von Ancaria nicht verloren.

AUßERDEM: DEUS EX: INVISIBLE WAR, X 2 – DIE BEDROHUNG, SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE, ARFIKA KORPS VS. DESERT RATS u. v. m.



ab Seite **151**

### HARDWARE

## SAUSCHNELL = SAUTEUER?

20 aktuelle Grafikkarten im großen Vergleichstest!



ab Seite **160**

### PC-ACTION-GOLD-AWARD



## Auf den Silberscheiben

### PC ACTION MIT DVD

9 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD. Vollversion: SWAT 3: Close Quarters Battle, Add-on: Starcraft: Brood War. 20 Spiele-Demos, darunter: Unreal Tournament 2004 (Nur auf Ab-18-DVD!), Sacred, X 2 – Die Bedrohung, Colin McRae Rally 4, Cold War Conflicts, Baphomets Fluch 3, Vietcong: Fist Alpha, World Racing, Secret Weapons over Normandy. 27 Spiele-Videos, darunter: Battlefield Vietnam (Nur auf Ab-18-DVD!), Deus Ex: Invisible War, Singles: Flirt up your Life, Conan, Far Cry, Hitman 3, Ground Control 2. Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

### PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

Über 2 Gigabyte Daten. Vollversion: SWAT 3: Close Quarters Battle, Add-on: Starcraft: Brood War. 5 Spiele-Demos: X 2 – Die Bedrohung, Sacred, Alien Shooter, Bonaparte, Schiffe versenken. 9 Spiele-Videos, darunter: Hitman 3, Far Cry, Star Wars: Battlefront, Conan, Dungeon Lords. Spielerforum, Gratisspiele, Tools, aktuelle Treiber und Updates

SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD UND CD-ROM!

PC ACTION 4/2004 7



UNSERE DVD IST EINE WENDE-DVD! VIDEO- UND DEMO-BEREICH BEFINDEN SICH AUF JE EINER DVD-SETTE. ZUM ANSCHAUEN DES JEWELIGEN BEREICHS DVD EINFACH IM LAUFWERK WENDEN!

## VOLLVERSIONEN!

### SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- Registrierungs-Code auf DVD-Pappe oder CD-Hülle aufgedruckt!
- 16 Missionen
- Karrieremodus mit Rollenspiel-Elementen
- 12 Waffen
- Über 150 Nichtspieler-Charaktere
- 3 Schwierigkeitsgrade
- PCA-Wertung: 82%

**S**ie planen Urlaub in Kalifornien? Überlegen Sie sich das besser noch einmal, denn zumindest in Los Angeles regiert das organisierte Verbrechen. Bevor Gouverneur Arnie da was dran ändert, nehmen Sie besser in *SWAT 3* die Säuberungsaktionen selbst in die Hand. In der Ich-Perspektive lotsen Sie Ihre Mannen zu 16 Einsatzorten. Spannend!

**GENRE:** Ego-Shooter  
**VORAUSSETZUNG:** 200 Mhz, 64 MByte  
**HD-SPEICHER:** 400 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Nein  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.sierrestudios.com/games/swat3](http://www.sierrestudios.com/games/swat3)  
**PUBLISHER:** [www.vivendi-universal-games.de](http://www.vivendi-universal-games.de)



#### IN EIGENER SACHE

Liebe Leser! In den vergangenen Monaten häuften sich bei uns Beschwerden über verschmutzte und deshalb beinahe unbrauchbare Datenträger. Wir forschen nach den Ursachen und sind fündig geworden. Verantwortlich für Belege auf den DVDs waren das Fertigungsverfahren und das Material unserer Datenträger. Deshalb liefern wir ab sofort unsere DVDs mit neuer Verpackung aus hochwertigerem Karton. Individuelle Bedrucke sind aus diesem Grund nicht mehr möglich. Wir sind überzeugt, in Ihrem Sinne gebandelt zu haben. Ihre PC-ACTION-Redaktion!

### STARCRAFT BROOD WAR

Als Leiter einer Spezialeinheit der Polizei verstehen Sie keinen Spaß!

- ACHTUNG: Zum Spielen wird die Vollversion von *Starcraft* benötigt!
- Vollversion *Starcraft* diesen Monat auf der Heft-DVD der PC GAMES 4/04!
- 7 neue Einheiten, 3 Endeszenen
- 26 Missionen
- PCA-Wertung: 90%

**M**enschen, Protoss und Zerg schließen wohl nie Freundschaft. Und das ist gut so, denn sonst hätte Blizzard nie dieses geniale Add-on zum Echtzeitstrategie-Kracher *Starcraft* herausbringen können. Stellen Sie erneut Ihre Fähigkeiten als Feldherr unter Beweis. Um in die Schlacht zu ziehen, benötigen Sie die Vollversion von *Starcraft*, die Sie diesen Monat auf der Heft-DVD der PC GAMES finden.

**GENRE:** Echtzeitstrategie  
**VORAUSSETZUNG:** 90 Mhz, 32 MByte  
**HD-SPEICHER:** 600 MByte  
**GRAFIK:** DirectDraw  
**MEHRSPIELER:** Ja  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.blizzard.com/broodwar](http://www.blizzard.com/broodwar)  
**PUBLISHER:** [www.vivendi-universal-games.de](http://www.vivendi-universal-games.de)

## NUR IM ABO AUF DER AB-18-DVD!

### UNREAL TOURNAMENT 2004

**GENRE:** Mehrspieler-Shooter  
**VORAUSSETZUNG:** 1 GHz, 128 MByte  
**HD-SPEICHER:** 710 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Ja  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Ende März 2004

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.epicgames.com/UT2004](http://www.epicgames.com/UT2004)  
**PUBLISHER:** [www.epic.de](http://www.epic.de)

### VIETCONG: FIST ALPHA

**GENRE:** Ego-Shooter  
**VORAUSSETZUNG:** 1,5 GHz, 128 MByte  
**HD-SPEICHER:** 190 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Ja  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.vietcong-games.de](http://www.vietcong-games.de)  
**PUBLISHER:** [www.milbit.de](http://www.milbit.de)

### COLIN MCRAE RALLY 4

**GENRE:** Rennspiel  
**VORAUSSETZUNG:** 600 Mhz, 128 MByte  
**HD-SPEICHER:** 216 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Nein  
**VERÖFFENTLICHUNG:** März 2004

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)  
**PUBLISHER:** [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

### COLD WAR CONFLICTS

**GENRE:** Echtzeitstrategie  
**VORAUSSETZUNG:** 1,5 GHz, 128 MByte  
**HD-SPEICHER:** 710 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Nein  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.cold-war-conflicts.de](http://www.cold-war-conflicts.de)  
**PUBLISHER:** [www.milbit-universal-games.com](http://www.milbit-universal-games.com)

### ALIEN SHOOTER

**GENRE:** Action  
**VORAUSSETZUNG:** 400 Mhz, 64 MByte  
**HD-SPEICHER:** 40 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Nein  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.alienshooter.de](http://www.alienshooter.de)  
**PUBLISHER:** [www.milbit.de](http://www.milbit.de)

### BAPHOMET'S FLUCH 3

**GENRE:** Abenteuer  
**VORAUSSETZUNG:** 750 Mhz, 128 MByte  
**HD-SPEICHER:** 310 MByte  
**GRAFIK:** Direct3D  
**MEHRSPIELER:** Nein  
**VERÖFFENTLICHUNG:** Erhältlich

**WEBLINKS**  
**SPIEL:** [www.baphometfluch3.de](http://www.baphometfluch3.de)  
**PUBLISHER:** [www.milbit.de](http://www.milbit.de)





## X 2 - DIE BEDROHUNG

GENRE: Action-Strategie  
VORAUSSETZUNG: 1,6 GHz, 256 MB RAM  
HD-SPEICHER: 160 MB  
GRAPHIK: DirectX 9  
MOUSESPIELER: 1  
VERÖFFENTLICHUNG: Electronic Arts  
WEBLINKS  
SPIEL: [www.ea.com/x2](http://www.ea.com/x2)  
PUBLISHER: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)



## SACRED

GENRE: Action-Rollenspiel  
VORAUSSETZUNG: 1 GHz, 256 MB RAM  
HD-SPEICHER: 100 MB  
GRAPHIK: DirectX 9  
MOUSESPIELER: 1  
VERÖFFENTLICHUNG: Electronic Arts  
WEBLINKS  
SPIEL: [www.sacred.com](http://www.sacred.com)  
PUBLISHER: [www.thq.de](http://www.thq.de)

# VIDEOS



## DUNGEON LORDS

VORSCHAU



## SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

INTERAKT. TEST



## DEUS EX: INVISIBLE WAR

INTERAKT. TEST



## HITMAN 3

SPEZIAL

Weitere 23 Videos finden Sie auf der DVD!

## DVD/CD-INHALT MIT ✓ GEKENNZEICHNETE INHALTE BEFINDEN SICH AUCH AUF DER CD-ROM!

## DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen. Einfach ausschneiden, auf die Rückseite der DVD-Hülle kleben – fertig.

|   |   |
|---|---|
| <b>VOLLVERSION:</b>                         |   |
| SWAT 3: Close Quarters Battle               | ✓ |
| Starcraft: Brood War (Add-on)               | ✓ |
| <b>DEMOS:</b>                               |   |
| Alien Shooter                               | ✓ |
| Armed & Dangerous                           | ✓ |
| Hypermetria: Fluch 3: Der schlafende Drache | ✓ |
| Nungueta                                    | ✓ |
| Chicago 1930                                | ✓ |
| Lord War Conflicts                          | ✓ |
| Colum McKee Rally 4                         | ✓ |
| Ogallala                                    | ✓ |
| Ragnarok                                    | ✓ |
| Schiffe versenken                           | ✓ |
| Secret Weapons Over Normandy etc.           | ✓ |
| Skippington Saison 2003-2004                | ✓ |
| Specia 101                                  | ✓ |
| Squad Assault West Front                    | ✓ |
| Starmaster: Callan                          | ✓ |
| Unreal Tournament 2004                      | ✓ |
| Vietnam: First Alpha                        | ✓ |
| Wakeboarding Unleashed                      | ✓ |
| World Championship Pool 2004                | ✓ |
| World Racing                                | ✓ |
| X 2 - Die Bedrohung                         | ✓ |

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>VIDEOS:</b>                  |   |
| Vorschau                        |   |
| Battlefield Vietnam             | ✓ |
| Bassinger                       | ✓ |
| Dungeon Lords                   | ✓ |
| Far Cry                         | ✓ |
| Joint Operations                | ✓ |
| Perimeter                       | ✓ |
| Soldiers: Heroes of World War 2 | ✓ |
| Splitter Cell: Pandora Tomorrow | ✓ |
| The Westener                    | ✓ |

|   |   |
|---|---|
| <b>Angezeigt:</b>                               |   |
| Black Hawk Down: Team Sabre                     | ✓ |
| Colum: The Dark Age                             | ✓ |
| Crazy Machines                                  | ✓ |
| Deus Ex 2: Invisible War (interaktiver Test)    | ✓ |
| Singles: Flirt up your Life (interaktiver Test) | ✓ |

|   |   |
|---|---|
| <b>Special:</b>                         |   |
| Hitman 3                                | ✓ |
| Ground Control 2                        | ✓ |
| <b>Trailer:</b>                         |   |
| Black Hawk Down: Team Sabre             | ✓ |
| Die Sims 2                              | ✓ |
| DRIV3R                                  | ✓ |
| Ground Control 2                        | ✓ |
| James d'Arc                             | ✓ |
| Knights of the Temple: Internal Crusade | ✓ |
| Soldiers: Heroes of World War 2         | ✓ |
| Splitter Cell: Pandora Tomorrow         | ✓ |
| Star Wars: Battlefront                  | ✓ |
| Star Wars: Battlefront                  | ✓ |
| Ultima X: Odyssey                       | ✓ |
| Vietcong: First Alpha                   | ✓ |
| <b>SPIELEFORUM:</b>                     |   |
| Baphomet's Fluch 2.5 (Trailer)          | ✓ |
| Battlefield 1942                        | ✓ |
| C&C Generals                            | ✓ |
| Gratiaspelle                            | ✓ |
| Half-Life                               | ✓ |
| Neverwinter Nights                      | ✓ |
| Rise of the Empire                      | ✓ |
| UT 2003                                 | ✓ |

|   |   |
|---|---|
| <b>TIPS &amp; TRICKS:</b>                     |   |
| Football Manager 2004                         | ✓ |
| Lords of Everquest                            | ✓ |
| Prince of Persia                              | ✓ |
| Spellforce                                    | ✓ |
| Vietcong: First Alpha                         | ✓ |
| X 2 - Die Bedrohung                           | ✓ |
| <b>PATCHES:</b>                               |   |
| Battlefield 1942 v1.1 v1.19 von v1.5 (int)    | ✓ |
| C&C Generals v2.1a (int)                      | ✓ |
| Call of Duty: Call of Duty 2 (int)            | ✓ |
| Castle Strike v1.1 (int)                      | ✓ |
| Empires: Dawn of the Modern World v1.01 (int) | ✓ |
| HomeWorld 2 v1.1 (int)                        | ✓ |
| HomeWorld 2 v1.1 (int)                        | ✓ |
| Lock On: Air Combat Simulation v1.01 (int)    | ✓ |

|  |   |
|--|---|
| <b>Hardware-Treiber:</b>                   |   |
| Web: Ma                                    |   |
| ATI Catalyst 4.1 WinXP                     | ✓ |
| Force: Treiber 2.41 WinXP                  | ✓ |
| Nvidia ForceWare 174.17 - GeForce FX 53.04 | ✓ |
| Sis 550 740 Grafik-Treiber 2.21            | ✓ |
| VIA Hyperion 4.135v                        | ✓ |
| Volari Reactor-Treiber 1.01.51             | ✓ |
| Volari Video-Capture-Driver 1.01.51        | ✓ |
| WinXP 2004                                 |   |
| ATI Catalyst 4.1 WinXP                     | ✓ |
| Force: Treiber 2.41 WinXP                  | ✓ |
| Nvidia ForceWare 174.17 - GeForce FX 53.04 | ✓ |
| Sis 550 740 Grafik-Treiber 2.21            | ✓ |
| VIA Hyperion 4.135v                        | ✓ |
| Volari Reactor-Treiber 1.01.51             | ✓ |
| Volari Video-Capture-Driver 1.01.51        | ✓ |

|  |   |
|--|---|
| <b>TOOLS UND EXTRAS:</b>                   |   |
| ATI Catalyst 4.1 WinXP                     | ✓ |
| Force: Treiber 2.41 WinXP                  | ✓ |
| Nvidia ForceWare 174.17 - GeForce FX 53.04 | ✓ |
| Sis 550 740 Grafik-Treiber 2.21            | ✓ |
| VIA Hyperion 4.135v                        | ✓ |
| Volari Reactor-Treiber 1.01.51             | ✓ |
| Volari Video-Capture-Driver 1.01.51        | ✓ |
| WinXP 2004                                 |   |
| ATI Catalyst 4.1 WinXP                     | ✓ |
| Force: Treiber 2.41 WinXP                  | ✓ |
| Nvidia ForceWare 174.17 - GeForce FX 53.04 | ✓ |
| Sis 550 740 Grafik-Treiber 2.21            | ✓ |
| VIA Hyperion 4.135v                        | ✓ |
| Volari Reactor-Treiber 1.01.51             | ✓ |
| Volari Video-Capture-Driver 1.01.51        | ✓ |



# DER NACHFOLGER ...

..... von Europas Spiel des Jahres 2000."

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

..... des Spiel des Jahrzehnts."

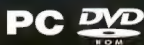
PC Games 01/2003



## DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH:

Über 170 Seiten für euren ganz persönlichen Lösungsweg.

€ 14,99 UVP





# DEUSEX INVISIBLE WAR



5.3.2004

[www.deusex.com](http://www.deusex.com)

[www.eidos.de](http://www.eidos.de)



- Aufgebohrte Battlefield-Grafik-Engine
- Neue Sound-Engine
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Über 26 steuerbare Vehikel
- 14 Karten
- 4 Partelen
- Vier Charakterklassen mit zwei Ausrüstungsvariationen pro Partel
- 3 Spielmodl
- Mod-Werkzeuge
- Verwendet Anti-Cheat-Software Punkbuster
- Einzelspielermodus mit Bots
- Fetziger Soundtrack

# Brandsatz und Sieg

Wir hätten **BATTLEFIELD VIETNAM** in dieser Ausgabe testen dürfen. Doch das wäre unseriös gewesen, denn es mangelte an Zeit und einer fehlerfreien Version. Trotz dem verraten wir Ihnen kurz vorm Verkaufsstart alles, was Sie wissen müssen.

**M**ittwoch, 18. Februar, 8 Uhr. Die Redaktion sitzt wie auf glühenden Kohlen. Wo bleibt die finale *Battlefield Vietnam*-Version? Da haben wir den Artikel extra an den Heftanfang verfrachtet, um zusätzliche Zeit zu gewinnen – die ersten Seiten gehen als Letztes in die Druckerei – und jetzt stehen wir womög-

lich ohne Testmuster da. Na ja, gegen 10 Uhr kommt die Post und gegen Mitternacht muss die neue PC ACTION komplett fertig sein. Vielleicht klappt's ja doch noch. Punkt 10:30 Uhr klingelt das Telefon: „Die Post war da!“ Wir stürmen ins Erdgeschoss und durchwühlen die Sendungen. Verdammte! Kein Päckchen von Electronic Arts!

Dabei wollten wir Ihnen doch in dieser Ausgabe verraten, ob *Battlefield Vietnam* seinen Vorgänger vom Genrethron stößt. Was also, tun? Glücklicherweise haben wir noch einen Trumpf in der Hinterhand. Denn am 8. Februar lud EA die wichtigsten europäischen Spielemagazine ins britische Hauptquartier nach Chertsey



»Macht's nicht mehr lange:  
Kutter Teresa.«





»1969: Stephen Hawking beim Waldspaziergang.«

## Vietnamkrieg – worum ging's?

Verheerend: Der tötete tausende

Einsatz von Napalm-Bomben unschuldige Zivilisten.

Foto: action press

Historische Schlachten scheinen den *Battlefield*-Machern zu liegen. Nachdem Sie sich im ersten Teil durch den Zweiten Weltkrieg kämpften, schickt Sie der Nachfolger in die grüne Hölle.

Der Krieg in Vietnam war die längste militärische Auseinandersetzung des 20. Jahrhunderts. Er hat Hunderttausende von Opfern gefordert, die amerikanische Nation gespalten und der Supermacht die erste Niederlage in ihrer Geschichte bereitet. Von 1964 bis 1975 bekriegte sich ein Militärbündnis der USA, Südvietnams, Australiens und Südkoreas mit einem Zusammenschluss der Nordvietnamesen und der kommunistischen Befreiungsfront (Vietcong). Die UdSSR stellte Letztgenannten militärische Hilfe zur Verfügung, griff aber nicht aktiv ins Kriegsgeschehen ein. Die Amerikaner zogen sich 1973 aus Vietnam zurück, zwei Jahre später drang der Norden in den Süden des Landes ein und vereinigte das Land unter seiner Kontrolle zur Sozialistischen Republik Vietnam. Wer den Krieg gewonnen hat? Niemand.

## Da gibt's was auf die Ohren!

*Battlefield Vietnam* bietet nicht nur packende Action, sondern auch einen echt fetzigen Soundtrack.

Wenn Sie aufseiten der Amis einen Jeep, Panzer, Hubschrauber, ein Flugzeug oder Patrouillenboot steuern, steht Ihnen per Knopfdruck die neue Radio-Funktion zur Verfügung. Zur Auswahl stehen 17 coole und stimmungsvolle Tracks von zart bis hart, mit denen die Vietcong-Jagd noch mehr Spaß macht. Auf vietnamesischer Seite gibt's keine Musik, dafür sind die Klänge der US-Truppen durch den ganzen Dschungel zu hören. Witzig! Wer übrigens eher auf Weichspüler-Gedudel aus den Charts oder Hardcore-Underground-Techno-Mucke steht, soll auch seinen eigenen MP3s lauschen können.

| Interpret/Komponist          | Titel                       |
|------------------------------|-----------------------------|
| The Kinks                    | You really got me           |
| Bobby Fuller Four            | I fought the Law            |
| Canned Heat                  | On the Road again           |
| Count Five                   | Psychotic Reaction          |
| Creedence Clearwater Revival | Fortunate Son               |
| Deep Purple                  | Hush                        |
| Guess Who                    | Shakin' all over            |
| Jefferson Airplane           | White Rabbit (instrumental) |
| Jefferson Airplane           | Somebody to love            |
| Rare Earth                   | Get Ready                   |
| The Box Tops                 | The Letter                  |
| The Kinks                    | All Day and all the Night   |
| Trogs                        | Wild Thing                  |
| Richard Wagner               | Walkürenritt                |
| Edwin Star                   | War                         |
| Trashmen                     | Surfin' Bird                |
| Martha & the Vandellas       | Nowhere to run              |

jetzt überbringen wir Ihnen aber die traurige Nachricht, dass es weder „Challenge“ noch „Tour of Duty“ in die Verkaufsversion schaffen. Viel-

leicht reicht Digital Illusions die beiden Modi in einem Add-on nach. Und was ist mit dem Einzelspielerpart? Gibt es diesmal eine Story mit

bei London ein. Natürlich nicht zum Teetrinken, sondern um *Battlefield Vietnam* unter die Lupe zu nehmen. Vor Ort erwartete uns eine zu 95 Prozent fertig gestellte Version, die von EA offiziell zum Testen freigegeben war. „Sind die blöd?“, werden Sie jetzt wahrscheinlich denken. „Warum verfassen die PCAler dann nicht gleich einen Testbericht, sondern warten auf ein finales *Battlefield Vietnam*?“ Die kommenden Zeilen verraten es Ihnen.

### ROTATIONSPRINZIP

Neben Rollenspielen frisst beim Bewerten kein anderes Genre mehr Zeit als ein Online-Shooter. Erst nach einigen Spielstunden lässt sich beurteilen, ob das Balancing stimmt. Gibt es übermächtige Charakterklassen? Taugt das Leveldesign? Fragen, für deren Beantwortung Zeit vonnöten ist. Und eben diese hatten wir in England nicht. Um 11:30 Uhr begann unser Trip in die grüne Hölle. Gegen 17:30 Uhr war er auch schon wieder vorbei. Die Version musste aus Sicherheitsgründen – das Wochenende stand vor der Tür – zurück in den Safe. Während der sechs Stunden kamen wir nicht ausreichend lange zum Zocken. Aus folgenden Gründen: Zum einen stand unseren drei *Battlefield*-Veteranen nur ein Rechner zur Verfügung; Roterien wie beim FC Bayern war also angeagt. Zum anderen stürzte *Battlefield Vietnam* noch ab und zu ab, was wertvolle Minuten kostete. Denn zum Neustart musste erst ein EA-Mitarbeiter mit der CD anrücken, die anschließend wieder in seiner Westentasche verschwand. Die Angst vor Raubkopieren ist bei EA groß

### WO SEID IHR?

Aber die Zeit war nicht unser einziger Feind. Beim Daddeln schnupperten wir so etwas

wie Pazifisten-Luft. „Stell dir vor, es ist Krieg und keiner geht hin.“ Gerade mal acht Leuten tummelten sich auf dem Test-Server. Die Wahrscheinlichkeit, auf den riesigen und etwas unübersichtlichen Dschungelkarten einem Vietcong ins Messer zu laufen, war in etwa so gering wie der Gewinn der Leichtgewicht-WM durch Hella von Sinnen. *Battlefield Vietnam* unter diesen Umständen objektiv zu bewerten, war schlichtweg unmöglich und die angekündigte, überarbeitete Version lag zum Redaktionsschluss nicht vor. Das wäre aber wichtig gewesen, weil sich beispielsweise die Position einiger Fahrzeuge noch ändern sollte, was wiederum das Karten-Balancing beeinflussen würde. Also haben wir uns schweren Herzens entschlossen, Ihnen diesen Monat unsere Eindrücke von der 95-Prozent-Version ausführlich zu schildern und keine Wertung zu vergeben. Alles andere wäre unprofessioneller Journalismus. Noch dazu, weil auch die Joystick-Steuerung bisher nicht funktionierte. Vor Ort blieb uns nichts anderes übrig, als mit Tastatur und Maus abzuheben. Das klappte aber überraschend gut. Selbst die Hubschrauber ließen sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase hervorragend fliegen. Aber welcher Pilot verzichtet schon gerne auf seinen Steuerknüppel?

### ABGESPECKT

Ebenfalls nicht testfähig waren alle Spielmodi außer „Eroberung“. Schade, wir hätten gerne gewusst, was es mit „Evolution“ auf sich hat. Angeblich spielt bei dieser Variante der Ausgang einer Schlacht für die darauf folgende Karte eine Rolle. Welche? Das verraten wir Ihnen in der nächsten Ausgabe. Schon



# Schreib Geschichte!

1 Im November 1965 kam es im Ia-Drang-Tal zu ersten großen kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen amerikanischen Truppen und der nordvietnamesischen Volksarmee. 400 Amerikaner waren von 2.000 Gegnern eingekesselt. Mit hohen Verlusten konnten die Amis dank einer überraschenden Offensive gewinnen. Nicht nur der Kriegerfilm *Helden* mit Mel Gibson in der Hauptrolle hatte diese Materialschlacht zum Thema, sondern auch die *Battlefield Vietnam*-Macher nahmen diesen Kampf in das Spiel auf. Auf der Karte „La Drang Valley“ spielen Sie das blutige Szenario nach. Wir haben uns für Sie schon mal ins Dickicht gestürzt und aufseiten



## PHANTOM

Die F-4 Phantom ist der Schlüssel zum Erfolg. Über den Hubschraubern schleichen Sie deren wertvolle Fracht, Napalmbomben, ab. Das verschafft Ihnen Konträräum Luft.



## MOBILER SPAWN-PUNKT

In der Hauptbase befindet sich ein mobiler Spawn-Punkt, den Sie mit dem Hubschrauber hinter den feindlichen Linien absetzen. Dies garantiert einen Überraschungseffekt!



## NVA

Die vier vietnamesischen Stützpunkte liegen auf einer Anhöhe und sind mit Kanonen und Luftabwehrsystemen bestens gesichert. Zudem bereitet ihnen ein flammendes Tunnelnetzsystem Kopfschmerzen. Versuchen Sie, die Basen nicht im Alleingang zu stormen, sondern die Teamarbeit!

## SPIELBALANCE

Gemein: Obwohl Sie einen der vier NVA-Stützpunkte eingenommen haben, erhalten Sie keine zusätzlichen Panzer. Hatten hingegen die Vietnamesen diese Basen, stehen ihnen Luftabwehrkräfte zur Verfügung. Das fördert. Wir waren uns noch nicht ganz darüber im Klaren: Flieg oder Feuer?



## US-HAUPTBASIS

Vom der Luftwaffenbasis im Norden oder dem Stützpunkt in der Küstenebene ziehen Sie in die virtuelle Schlacht. Flare-Mor-sonen der Anwesenheit bilden die Haupt-Tickets von Anfang bis unaufrichtig nach unten. Da die Front sehr weit entfernt ist, kommt es nur Sinn, per Helikopter Nachschub einzufügen, etwa einen Tanker. Gute Piloten sind deshalb für den Sieg unverzichtbar.



## LZ X-RAY

Bei einem guten Gegner wird die Landing Zone „X-Ray“ schnell überannt. Kein Wunder, bei diesem Stützpunkt gibt es keine Fahrzeuge. Ist „X-Ray“ einmal verloren, sind Helikopter aus dem Norden die einzige Möglichkeit, um schnell ins Tal zu gelangen.



Zwischensequenzen? Nein, alleine zu daddeln macht nur zum Trainieren Sinn. Außerdem erinnert die Bot-KI momentan noch schwer an *Battlefield 1942*. Sinnvolles Taktieren war mit den Computer-Heinis nicht möglich. Aber die Entwickler wollen bis zur Veröffentlichung Ihren virtuellen Kameraden noch etwas mehr Grips spendieren. Das wäre notwendig!

## RUCKELORGIE

Als Testrechner stellte uns EA einen drei-Gigahertz starken Pentium mit 1.024 Megabyte RAM und einer GeForce-5 600-Grafikkarte zur Verfügung. Damit sollte eigentlich jedes ak-

tuelle Spiel flüssig laufen. Allerdings nicht die gezeigte Version von *Battlefield Vietnam*. Zumindest nicht mit allen Details und einer Auflösung jenseits von 1.024x768 Bildpunkten. Dafür überraschten uns die kurzen Ladezeiten positiv. Zudem hat uns Pressesprecher Sergio Salvatore hoch und heilig versprochen, dass die Systemanforderungen noch deutlich nach unten gehen. Auch die in der 95-Prozent-Version aufgetretenen heftigen Grafikfehler – angeblich durch Treiberprobleme verursacht – sollen beim Erscheinungstermin Geschichte sein. Wir sind geneigt, dieser Aussage zu vertrauen, denn



Two Comp-Ton (Edell) Rag Herte

Edward mit den Penishänden  
vor der Suche nach Loch Nass

Panzer und Schiffe nehmen Sie mit  
fast allen Hubschraubern an den Haken





## Das fehlte uns noch!

Die „95%-Version“ von *Battlefield Vietnam* war alles andere als testreif. Warum, verrät unsere Übersicht.

### NOCH NICHT ENTWICKELT

- Joystick-Steuerung
- MP2-Import
- Server-Manager
- Map-Editor
- Mod-Editor
- Mehrspieler-Modus „Evolution“
- Mehrspieler-Modus „Custom Combat“

### NOCH NICHT OPTIMISCHT

- Bot-KI
- Grafik
- Einzelspielermodus „Quickmatch“
- Systemanforderungen
- Maussteuerung (Mauslag)
- Netz-Code
- Balancing

bisher war auf EAs Qualitätssicherung Verlass. Abgesehen davon sieht *Battlefield Vietnam* schlichtweg umwerfend aus. Die alte *Battlefield*-Engine wurde stark aufpoliert und zaubert 14 beeindruckend realistisch wirkende Szenarien auf den Monitor. Hüfthohes Gras, Büsche und Bäume dienen Ihrem detaillierten Charakter als Tarnung. Und die sollten Sie tunlichst nutzen. Besonders wenn Sie aufseiten der Vietcong einen Abstecher in den Dschungel wagen. Das Waffenarsenal der „Bösen“ ist nämlich geradezu prädestiniert für Angriffe aus dem Hinterhalt. Je nachdem, wel-

chen Beruf Sie ausüben, führen Sie Sprengfallen, schmerzhaft piksende Pungi-Pfähle oder Sabotagewerkzeug für Autos mit. Besonders fies ist die Schaufel. Mit dieser heben Sie im Handumdrehen mobile Spawn-Punkte aus. So weiß

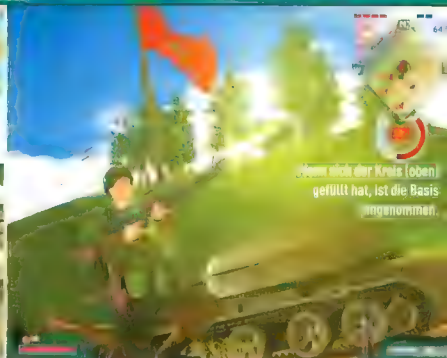
der Gegner nie genau, wo gefallene Nordvietnamesen ins Spiel zurückkehren. Aber auch als Ami sind Sie auf Zack. Per Helikopter seilen Sie Versorgungskisten ab, die ebenfalls als Respawn-Stelle fungieren. Coole Sache!

### CHARAKTERFRAGE

Seien Sie ehrlich. Der Ingenieur war in *Battlefield 1942* doch der Arsch vom Dienst. Mit seiner lahmen Wumme zog er im Zweikampf fast immer den Kürzeren. Bei *Battlefield Vietnam* sieht's ganz anders aus



»Geschlechtsumwandlung: mehr als erfolgreich.«



»Wenn nicht der Kreis (oben) gefüllt hat, ist die Basis angenommen.«



»Mit seinem modernen Hochleistungs-schitten jagt der Weihnachtsmann in der Sommerpause den Osterhasen.«



»Im Kreuzfeuer der Kritik: Polzei raumt Behindertenparkplätze mit Gewalt.«



»Andrea Bocelli bei der Grundausbildung.«

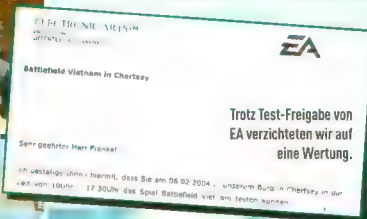




# Warum keine Wertung?

Unsere Test-Philosophie ist es seit jeher, Spiele so lange wie möglich und so intensiv wie möglich zu testen – beides war bei *Battlefield Vietnam* trotz aller Mühen von Electronic Arts nicht möglich. Die fast finale Version, die es in England zu sehen gab, hinterließ zwar einen vielversprechenden Eindruck – in sechs Stunden ein derart komplexes Spiel zu dritt an einem PC abschließend zu bewerten, ist aber ein Ding der Unmöglichkeit. Hinzu kam, dass wichtige Elemente wie die Joystick-Steuerung, die Gegner-KI, mehrere Grafik-Texturen oder die Spielbalance noch nicht vorhanden waren beziehungsweise sich noch im Beta-

Stadium befanden. Auch war es uns nicht möglich, sämtliche Spielmodi auszuprobieren. Deswegen verzichten wir trotz schriftlicher Test-Freigabe von Electronic Arts (siehe Fax) auf eine Wertung und reichen Ihnen in der nächsten PC ACTION den Testbericht nach. Wir denken, das ist in Ihrem Interesse.



»Baywatch: Die Hauptdarsteller werden auch immer schwerer.«

»Rallye Paris Dakar: Startschuss.«



Hier trägt der Technik-Freak eine ebenbürtige Waffe. Wo wir auch schon beim Thema Ballermannen waren. Jeder der vier Charakterklassen stehen zwei Ausrüstungsvarianten zur Verfügung. Der amerikanische Infanterist beispielsweise hat die

Wahl zwischen einer Schrotflinte und der M16. Sein nordvietnamesischer Kollege greift entweder zur Kalaschnikow oder zu einem leichten Maschinengewehr. Richtig fett ist das Arsenal des Schwere-Waffen-Experten. Neben dem mäch-

tigen M60 schleppt der Ami obendrein den M79-Granatwerfer oder die M72-Panzerfaust herum. Zunächst hielten wir das für unfair. Beim Zocken deckten wir dann aber auch zwei Nachteile auf. Der Typ läuft einen Tick langsamer und das M60 benötigt eine halbe Ewigkeit zum Nachladen. Die Charaktere scheinen also sehr gut ausbalanciert zu sein. Ob das tatsächlich der Fall ist und die 14 Karten nicht nur durch grandiose Optik und dichte Atmosphäre überzeugen, sondern auch spielerisch eine Wucht sind, lesen Sie in der kommenden Ausgabe.

BENJAMIN BEZOLD  
CHRISTIAN SAUERTEIG

## BATTLEFIELD VIETNAM

GENRE: Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER: Digital Illusions/EA  
FERTIG ZU: 95 %  
ERSCHEINT: 19. März  
VERGLEICHBAR: Battlefield 1942  
INTERNET: [www.electronicarts.de](http://www.electronicarts.de)

## KOMMENTAR

BENJAMIN  
BEZOLD

*Battlefield Vietnam* wird fett! Richtig fett! Da bin ich mir ziemlich sicher. Zwar lief in der Vorab-Testversion noch nicht alles rund, wir hatten unter anderem im Netzwerk mit Lag-Problemen zu kämpfen, aber das, was es zu sehen gab, war beeindruckend. Besonders die Atmosphäre ist für einen Mehrspieler-Shooter erste Sahne. Teilweise hatte ich beinahe das Gefühl, Hauptdarsteller in einem großen Vietnam-Streifen wie *Apocalypse Now* oder *Band of Brothers* zu sein. Das Einzige, was uns etwas Sorgen bereitet, ist die Spielbalance. Sind die Amis dank der besseren Ausrüstung vielleicht im Vorteil? Das konnten wir in England nicht herausfinden. Die Zeit war zu knapp, die Server viel zu leer. Übrigens kein Vorwurf an Electronic Arts. Die Jungs versuchten wirklich alles, damit PC ACTION Ihnen rechtzeitig einen Test liefern kann. Aber Dice ist mit dem Balancing eben nicht rechtzeitig fertig geworden.



»Zum Karrierestart hatte Evil Knievel den Dreh noch nicht raus.«



# NEU: 1&1 mac



## Kabellos Highspeed-Surfen! Zu Hause ...

**Zu Hause mit 1&1 DSL und dem supergünstigen DSL WLAN-Router ins Highspeed-Internet:**

WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem –  
kabelloser Surfspaß für sensationelle 29,90 €\*!



### Günstige DSL-Tarife zur Auswahl:

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Zeittarife:</b> | 20 Freistd./Monat<br>6,90 €*<br>1.000 MB/Monat<br>6,90 €*<br>40 Freistd./Monat<br>9,90 €*<br>2.000 MB/Monat<br>9,90 €*<br>100 Freistd./Monat<br>14,90 €*<br>5.000 MB/Monat<br>14,90 €* |
|--------------------|--|

1&1 Flatrates: tagesaktuelle Angebote im Internet.

**Wertvolle Extras inklusive**, für die Sie bei anderen Providern oft extra zahlen:  
z. B. Profi-Homepage, .de-Domain, TÜV-geprüfter Virenschutz, Kindersicherung u. v. m.!

Alternativ:  
DSL-Modems mit  
Kabel ab 0,- €\*  
12



# ht DSL mobil!

**Jetzt neu!  
1&1 HotSpots:  
Jeden Monat  
10 Freistunden  
inklusive!\***

**Neu:  
1&1 HotSpots  
mit WLAN-  
Sendestation**

**CeBIT**  
HANNOVER  
18. - 24. 3. 2004  
Halle 16, Stand A 23

## ... und jetzt auch unterwegs!

**NEU: 1&1 DSL mobil nutzen! Die neue Highspeed-Freiheit im Hotel, am Flughafen, im Restaurant, am Bahnhof!**

Jetzt können Sie mit 1&1 DSL auch unterwegs mit Highspeed im Internet surfen, E-Mails mit großen Anhängen senden und empfangen oder sich z. B. in Ihr Firmen-Netzwerk einloggen.

Denn mit allen 1&1 DSL-Tarifen können Sie sich jetzt über ein WLAN-fähiges Notebook oder PDA in spezielle „HotSpots“ einwählen – lokale Funknetze mit Internet-Zugang in DSL-Geschwindigkeit oder sogar noch schneller.

Aber das Beste ist: **In allen 1&1 DSL-Tarifen sind Monat für Monat 10 HotSpot-Freistunden inklusive!\***  
Und sollten Sie mal mehr als 10 Stunden nutzen, zahlen Sie für jede weitere Minute nur 16 Ct.

\* 1&1 DSL ab 6,90 EUR/Monat inklusive 1.000 MB im Monat, jedes weitere MB kostet 1,2 Ct, die Mindestvertragsauflaufzeit beträgt 3 Monate

Voraussetzung ist ein T-DSL Anschluss von T-Com, 12,99 EUR/Monat zu T-HSDN bzw. 19,99 EUR/Monat zum T-Net-Anschluss. Einmaliger Bereitstellungspreis bei T-DSL Neuanmeldung und Selbstmontage 99,95 EUR an die Deutsche Telekom AG, T-Com. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar

Die Verfügbarkeit von HotSpots ist begrenzt. In jedem 1&1 DSL Tarif sind 10 HotSpot-Freistunden/Monat enthalten. Die darüber hinausgehende HotSpot-Nutzung kostet 16 Ct/Min. Voraussetzung für kabelloses Surfen ist ein Standard-WLAN-Funkmodul

Hardware Preise (zzgl. 6,90 EUR Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Neuanmeldung über 1&1 zu einem T-DSL Anschluss bei T-Com und einem 1&1 DSL-Zugang zu den eben genannten Konditionen. Preise inkl. MwSt

[www.1und1.de/dsl](http://www.1und1.de/dsl)

**1&1**



# TOP NEWS



»Mut zum Damenbart:  
türkische Putzfrauen.«

## Alles auf Schwarz

Schon auf der Leinwand setzt  
**BAD BOYS 2** auf kompromisslose  
Action. Genau wie im Spiel.



AUF DVD



»Bei McDonalds: Kontroll-  
besuch beim Ordnungsamt.  
Waltraff hatte Recht.«

**Action** | Die beiden Quasselstrippen Mike Lowrey und Marcus Burnett (Will Smith und Martin Lawrence) legen sich auf dem PC mit einem südamerikanischen Drogenbaron an und hinterlassen bei ihrer Jagd eine Spur der Verwüstung. Action ganz wie im Kino. Sie steuern Mike aus der Verfolgerperspektive durch ansehnliche Gangsterwelten und ballern alles über den Haufen, was Ihnen vor die Flinte kommt. „Aha!“, werden Sie jetzt denken, „da wurde mal wieder eine Filmlizenz gekauft und schnell ein maßiges Spiel zusammengeschnürt, um ahrnungslosen PC-Heinern die Kröten aus der Tasche zu ziehen.“ Zum Glück bewahrheitet sich diese nicht ganz unberechtigte Befürchtung bei Empire Interactives Action-Titel scheinbar nicht. Obwohl es sich bei unserer spielbaren Version um ein Frühen handelt, zeigt der Titel schon jetzt Potenzial. Das Spielprinzip ist so simpel, dass vermutlich sogar Doppel-X-Chromosomen-Träger damit kein Problem haben: anschleichen, in Deckung gehen, ballern. Das ist alles. Klingt billig, macht aber Spaß. Obwohl Herr Schmarz den beiden flapsigen Brownies in jeder Hinsicht die Show stehlen würde, freuen wir uns auf ein unkompliziertes Vergnügen mit hoher Spieldynamik. Amen. RALPH WOLLNER/AHMET ISCITURK  
Info: [www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com)

## Böse Vorurteile!

In **Bad Boys 2** übernehmen endlich zwei Farbige die Hauptrolle und selbst im elitären Golfsport steht mit Tiger Woods ein dunkelhäutiger Athlet an der Spitze. Doch noch immer gibt es Vorurteile – und diese wollen wir hier ein für alle Mal widerlegen.



Foto: action press

### 1. FARBIGE KÖNNEN NICHT SKATEN.

Dieses böse Vorurteil stellt sich bei genauer Betrachtung als totaler Humbug heraus. Einige der besten Skateboarder dieses Planeten weisen einen mokkafarbenen Teint auf.



### 2. FARBIGE KÖNNEN NICHT SKI FAHREN.

Auch dieses Gerücht stimmt, aber wenigstens versuchen sie es. Selbst Sänger Stevie Wonder zeigt Flagge – wie man auf diesem Bild sehr schön erkennen kann.



### 3. FARBIGE SIND AUSGESPROCHEN GEIZIG.

Dieses Vorurteil bewahrheitet sich manchmal. Der Beweis: Um die Lebensdauer seiner neuen Turnschuhe zu erhöhen, bewegt sich Marimbe Chubu nur noch auf dem Kopf hüpfend durchs Leben.



## INTERVIEW: RAZZIA BEI DEN FAR-CRY-MACHERN



Im Februar durchsuchte die Polizei die Geschäftsräume des Coburger Spiele-Entwicklers Crytek. Joachim Hesse sprach mit Firmen-Mitbegründer Faruk Yertli über den Vorfall und die Zukunft des heiß erwarteten Ego-Shooters *Far Cry*.

Info: [www.crytek.de](http://www.crytek.de)

»Faruk Yertli: Bei uns im Haus wird nichts getürkt.«



AUF DVD

VIDEO

**REACTION** Bist du im Gefängnis?

**FARUK YERTLI:** Nein, natürlich nicht. Aber ich komme mir vor wie ein Schwerverbrecher.

**REACTION** Warum war die Polizei bei euch?

**FARUK YERTLI:** Ein ehemaliger Praktikant hatte uns angezeigt. Demzufolge würden wir angeblich eine Softwareanwendung auf mehr Rechnern einsetzen, als wir Lizenzen erworben haben. Rund 150 Beamte mit Hunden durchsuchten daraufhin drei Stunden lang unsere Geschäftsräume und Privatwohnungen wie die meiner Eltern – eine in meinen Augen total überzogene Aktion.

**REACTION** Benutzt ihr denn nun Raubkopien oder nicht?

**FARUK YERTLI:** Wir selbst sind Entwickler, für uns wäre es ein Unding, mit Raubkopien zu arbeiten. Wir haben nicht

versucht, einem Lizenzgeber zu schaden. Falls die Auswertung ergibt, dass eine Lizenz fehlen sollte, klären wir das.

**REACTION** An dem Gerücht, dass bei euch der gestohlene Source-Code von *Half-Life 2* gefunden wurde, ist also nichts dran?

**FARUK YERTLI:** Das habe ich zum ersten Mal. Das ist absolut unerfunden. Wir kommen außerdem anhand unserer täglichen Backups problemlos dokumentieren, wie weit *Far Cry* zu welchem Zeitpunkt war.

**REACTION** Also viel Lärm um nichts. Immerhin ist der Name *Far Cry* dadurch noch bekannter geworden. Liegt ihr noch im Zeitplan?

**FARUK YERTLI:** Ja. Wir suchen gerade die letzten Bugs, in den nächsten Tagen geht das Spiel zum Master. Ende März soll es im Laden stehen.



Den inoffiziellen Enclave-Nachfolger **KNIGHTS OF THE TEMPLE** hätten wir testen dürfen. Wir sahen aber davon ab. Warum, erfahren Sie hier.

**Action** Die Steuerung in der uns zum Test freigegebenen Version von *Knights of the Temple* funktionierte noch nicht richtig. Also entschieden wir, erst dann zu prüfen, wenn das Spiel vollständig fertig ist. Den derzeitigen Trend, unfertige Spiele unter die Lupe zu nehmen, unterstützen wir nicht. Weil Sie ein Recht auf eine möglichst objektive Wertung haben. In unserer Vorschau (Ausgabe 2/2003) machte der Action-

Titel, in dem Sie eine holde Maid aus den Klauen eines Bösewichts befreien müssen, mit schnellen Kämpfen und atmosphärischen Lichteffekten eine gute Figur. Allerdings haperte es stellenweise mit der Kameraführung, was Gegnern einen unfairen Vorteil verschaffte. Bis zur Veröffentlichung ist auch dieses Problem hoffentlich behoben.

ANDREAS BERITTS

Info: [www.knightsofthetemple.com](http://www.knightsofthetemple.com)



AUF DVD

VIDEO

## LIES MICH!

## DEUS EX 3

**Ego-Shooter** | Wie *Deus Ex*-Erfinder Warren Spector bekannt gab, arbeitet Ion Storm derzeit bereits an *Deus Ex 3*. Der neue Teil werde sich stark von *Deus Ex: Invisible War* (Bild) unterscheiden, laut Spector „so stark wie der erste vom zweiten Teil“. Der dritte Teil soll dem Spieler mehr Kontrolle über das Spiel geben als der Vorgänger. Um dem Spieler möglichst viel Handlungsfreiraum zu lassen, sollen die Spielwelten noch ausladender ausfallen.

(RW)

Info: [www.ionstorm.com](http://www.ionstorm.com)



»Die Ärzte legen den Ententanz neu auf.«

## RAUBKOPIERER HINTER GITTERN!

**Vermischtes** In Kalifornien hat man der Raubkopierer-Szene eine schwere Rechte verpasst. In einer vierzehnmönatigen Untergrundaktion ist es dem US Custom Service gelungen, die bedeutende Crack-Schmiede Razor1911 auszuheben und deren Anführer zur Verantwortung zu ziehen. Ergebnis: Boss Sean Michael Breen, 38, wird die nächsten vier Jahre hinter schwedischen Gardinen verweilen. Außerdem wurde eine saftige Klage eingereicht, in der Cysco Systems eine Wiedergutmachung von 700.000 Dollar verlangt.

(RW)

Info: [www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz)

## SHADOW OPS: RED MERCURY

**Ego-Shooter** | Große Töne aus dem Hause Atari. Der neue Titel *Shadow Ops: Red Mercury* soll locker mit einer Hollywood-Produktion mithalten können. Angeblich entspricht das eingeplante Budget dem eines Blockbuster-Films. Stattfinden wird das Kriegs-Geballer in rund 20 Levels. Die verwendete Unreal-Engine (Epic Games) verspricht auf jeden Fall ein optisches Schmankerl.

(RW)

Info: [www.zombie.com](http://www.zombie.com)



»Das Fenster zum ewigen Leben ist eine Fälschung.«

## TOP 10 DEUTSCHLAND

| Rang | Trend | Vormonat | Titel                             | Vertrieb    |
|------|-------|----------|-----------------------------------|-------------|
| 1    | ▲     | NEU      | X 2 – Die Bedrohung               | Koch Media  |
| 2    | ▲     | NEU      | Afrika Korps                      | Pointsoft   |
| 3    | ▼     | 1        | Need for Speed: Underground       | EA          |
| 4    | ▼     | 2        | Call of Duty                      | Activision  |
| 5    | ▼     | 3        | Die Sims: Super Deluxe            | EA          |
| 6    | ▼     | 4        | Fußballmanager 2004               | EA          |
| 7    | ▲     | 8        | Knights of the Old Republic       | Activision  |
| 8    | ▲     | NEU      | Anno 1503                         | EA          |
| 9    | ▲     | NEU      | Morrowind: Game of the Year Edit. | Ubisoft     |
| 10   | ▼     | 3        | Spellforce                        | Bigben Int. |

Quelle: SATURN

## Die Gelegenheit ist günstig!

Zum Kampfpfeils reißen Sie sich bei **LORDS OF THE REALM 3** gleich ganz Europa unter den Nagel.

**Echtzeitstrategie** Wie in den Vorgängern übernehmen Sie in *Lords of the Realm 3* die Rolle eines Adligen im Europa des Mittelalters. Um die Vorherrschaft im Land an sich zu reißen, greifen Sie nicht nur zu diplomatischen Mitteln. Besonders interessant sind die Echtzeitkämpfe. In den Massenschlachten treffen riesige Armeen mit hunderten von Soldaten aufeinander. Im Laufe des Spiels schließen sich Ihnen Mitstreiter an, die Sie zu Rittern oder Priestern ernennen. Dadurch erweitert sich Ihr Einflussbereich. Die neue 3D-Grafik lässt Sie in das Geschehen hineinzoomen und die Kamera drehen. Außerdem bauen Sie per Editor eigene Burgen und übernehmen diese ins Spiel. Ab dem 26. März setzen Sie sich für nur 30 Euro die Krone auf.

ANDREAS BERTTUS

Info: [www.lordsoftherealm3.com](http://www.lordsoftherealm3.com)



## Vergnügungsflüchtig

Schnell weg hier, denn in **YOU ARE EMPTY** sind Ihnen die Kommunisten auf den Fersen. Klingt unterhaltsam.



**Ego-Shooter** *You are empty* heißt das ambitionierte Projekt der Digital Spray Studios. Ein ziemlich bescheuerter Name für ein Spiel, oder? Doch dabei handelt es sich glücklicherweise nur um den Arbeitstitel. Besonders interessant ist die Story. Das Ganze spielt nämlich in einem totalitären Sowjet-Staat und ist in den Sechzigern angesiedelt. Quasi ein fiktives Szenario! (Hahahah!) Die Regierung plant, eine gesamte Stadt inklusive aller Einwohner für ein Experiment zu missbrauchen. Ziel des Versuchs ist es, kommunistische Supermenschen zu erschaffen. Natürlich geht alles schief und so findet sich der Spieler in einer Stadt wieder, die von mutierten, durchgedrehten Russenzipfeln bevölkert wird. Klingt schon mal interessant und sieht ebenso aus! Wann Sie aber auf Mutantenjagd gehen, steht noch in den Sternen.

AHMET ISCTURK

Info: [www.digitalspray.com](http://www.digitalspray.com)



## Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT ÜBER GOTTES VERGESSENE FORTSETZUNGEN

### Das gibt's nicht!

Es gibt Realitäten, die einem nicht passen. Tapfer anerkennen muss man sie trotzdem. Geistige Reife demonstriere ich, indem ich mit steifer Unterlippe zur Kenntnis nehme, dass erodiertes Haupthaar nicht wiederkehrt oder Fortsetzungen bei PC-Spielen die Regel und längst nicht mehr die Ausnahme sind. Hatte ich schon erwähnt, dass letztes Jahr vier der sechs meistverkauften Titel in den USA *Sims*-Produkte waren? Aber das wirklich Erstaunliche an der Sequel-Seuche ist, wie viele fortsetzungswürdige PC-Klassiker seit Jahren ohne eine verdiente Verlängerung auskommen müssen. Der Fall *Fallout 3*: In einem Anfall von „Wir setzen voll auf Konsolen“-Manie schoss das Interplay-Management das halbfertige Spiel ab und warf sein Entwicklungsteam raus. Ähnlich tragisch sind Konstellationen, in denen die Kreativen zwar willig sind, Firmen aber mit der Unbeweglichkeit eines EU-Parlamentarierers auf Namensrechten hocken. Warren Spector ist happy, dass er bei Ion Storm ein neues *Thief* ma-

chen darf. Als ich ihn neulich fragte, ob eine Neuauflage von *Ultima Underworld* nicht überfällig wäre, bekam er leuchtende Augen – und verbreitete wenig Hoffnung. Die Rechte an dieser Serie liegen bei Electronic Arts, inzwischen fast so etwas wie das Bermuda-Dreieck für Fortsetzungsfantasien. Hier verschimmelte etwa *The Bard's Tale* so lange im Copyright-Kerker, bis so viele Jahre vergangen waren, dass Ex-Interplay-Boss Brian Fargo neuen Titelschutz beantragen konnte. Noch ein Beispiel: Chris Taylor arbeitet an einem neuen Strategiespiel, das er am liebsten *Total Annihilation 2* nennen würde. Darf er aber nicht, weil die Namensrechte in den Überresten von GT Interactive versandeten und jetzt mutmaßlich bei Atari Staub ansetzen. Mein naiver Vorschlag zur Güte: Sitzt eine Firma fünf Jahre auf Serienrechten, ohne etwas Neues damit anzufangen, sollten diese an die Erfinder zurückgehen. Und wenn die Entscheidungsgenies bei Interplay kein neues *PC-Fallout* veröffentlichen wollen, dann lasse man halt die Kreativen mit den Titelrechten ziehen, um das Baby anderweitig auf die Welt zu bringen.

»Der Torhüter der österreichischen Fußball-Nationalmannschaft zog im Länderspiel gegen die USA vergeblich alle Register.«







»Binding Lager: Überdosis.«

# Ein Knall für zwei!

In **CHRONOS** fliegen Ihnen die Außerirdischen um die Ohren.

**Ego-Shooter** : Wem *Serious Sam* Freude bereitete, der spielte vermutlich auch gerne *Will Rock*. Jetzt kündigten Saber Interactive, die Macher von *Will Rock*, ihren nächsten Streich an. *Chronos* heißt der Ballerspaß und spielt diesmal im Weltraum. Außer dass alles in der Zukunft stattfindet und die Entwickler nicht mit Splatter-Effekten geizen, ist noch wenig bekannt. Immerhin versprechen die New Yorker, ihre hauseigene Grafik-Engine Saber3d komplett zu überarbeiten. Erscheinen soll das Spiel noch in diesem Jahr.

JOACHIM HESSE

Info: [www.saber3d.com](http://www.saber3d.com)

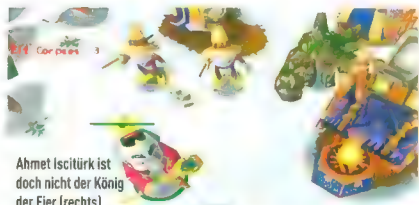
# Erzähl' mir Mär!

In der Tat ist die Geschichte von **WORLD FABLES** etwas ... äh ... bizarr. Aber das muss ja nicht schlimm sein.

**Echtzeitstrategie** : In der Welt der Fabeln leben im Norden die Eier und im Osten Pfefferkuchenmänner. Den Westen regiert Rotkäppchen, eine technikgeile Schlampe. Im Süden findet sich das Reich der drei kleinen Schweinchen. Als drei verflessene Geißböcke über das Land herfallen und das ganze Gras wegfuttern, verbannt man die Hornträger ins Schlaraffenland, wo sie das Buch des Lebens finden. Mithilfe des Artefakts wollen die rachsüchtigen Böcke die Fabelwelt in Grasland verwandeln. Ein Krieg bricht los. Sie übernehmen Eier, Rotkappes Schergen, Lebkuchen oder Säue und stützen den Hammeln im Rahmen einer Kampagne die Hörner. Hinter dem irre Gestrüpp verbirgt sich solide Strategiekost im schicken 3D-Gewand – mit Mehrspielermodus für bis zu acht Brüder Grimms. Ab Ende März wird der Märchenwald für schlappe 30 Euro zum Schlachtfeld.

Info: [www.worldfables.de](http://www.worldfables.de)

CHRISTIAN BIGGE



Ahmet Iscirtirk ist doch nicht der König der Eier (rechts).



Doch nicht schlau: Hasse/Cäsar lässt Horst/Holmes

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

# Jean-René Couture

**WAS KANN SCHÖNER SEIN, ALS COMPUTERSPIELE ZU ENTWICKELN? FÜR JEAN-RENÉ COUTURE GIBT'S DA WAS: KOCHEN.**



»Trägt Ehren-T-Shirt vom National Fisting Club Montreal.«

„Wir haben *Superpower* gemeinsam in unserer Freizeit als Hobby entwickelt und nun sind wir Geschäftsteile“, erzählt der charismatische Frankokanadier stolz. Das Strategiespiel, bei dem Sie eine Weltmacht repräsentieren, mag kein Überflieger gewesen sein, dennoch warf der amerikanische Publisher Dreamcatcher ein Auge auf die kanadischen Entwickler von Golemlabs und ermöglichte einen Nachfolger. In *Superpower 2* steckt Jean-René Couture derzeit sein gesamtes Herzblut. Der Entwickler wäre kein echter Spielefreak, würde er nicht schon seit seinem zwölften Lebensjahr Computerspiele programmieren. Hauptsächlich Shareware-Rollenspiele übrigens, die heute keine Sau mehr kennt. Will der Kanadier in seinem Leben vielleicht mal was Sinnvolles machen? „Vielleicht, aber nicht zum jetzigen Zeitpunkt“, antwortet

Couture. „Wenn ich mal keine Spiele mehr sehen kann, werde ich möglicherweise kochen oder Extrem-Gartenpflege betreiben. Auf jeden Fall sollte es dann etwas sein, bei dem ich keine Computer mehr anfassen muss.“ Auch wenn Couture bereits heute leidenschaftlich mit Speisen herumhantiert und auf Pferden durch die Pampa galoppiert: So ganz lässt den Kanadier seine Spieleleidenschaft dann doch nicht los. In seiner Freizeit entwickelt er Welten für Fantasy-Rollenspiele und bastelt an einem eigenständigen Rollenspielsystem herum. Dort sollen Tausende von Zockern seine Welt bevölkern und diese politisch und biologisch verändern können. Und wir dachten, das gäbe es schon und es trüge Namen wie *Everquest*, *Anarchy Online* oder *Dark Age of Camelot* ...

ANDREAS BERITTS



# Das ist dein Monster!

## KEINE SCHMERZEN!

Wir wissen nicht, ob Untote leiden können. Ist uns auch egal. Wir wissen aber, dass Sie im Action-Reiter **Painkiller** vermordete Knochenmänner und eklige Monster gleich zu Hunderten von ihrem Dasein erlösen. Auf alles ballern zu dürfen, was sich bewegt, ist cool. Und sieht unwerfend aus. Ab Ende März packen Sie den Raketenwerfer aus.

Kammt in Zusammenarbeit mit Dreamcatcher Games und Alienware verlost PC ACTION einen Painkiller-Turbo-PC im Wert von fast 2.000 Euro.

## DAS IST DA DRIN!

Sie haben schon einen Rechner?  
Schmeißen Sie ihn weg!

- Alienware S4-System
- Intel Pentium 4 3,0 GHz, 800 MHz FSB mit Hyperthreading-Technik
- 512 MByte DDR SDRAM PC-3200
- Full-Tower-Gehäuse mit 480 Watt
- Kühlsystem Fusion Red
- GeForce FX 5950 Ultra, 256 MByte
- 120 GByte Seagate Barrac., 7.200 U/min
- 16x/48x-UDV-ROM
- 52x32x52 Lite-on CD-RW
- Creative Soundblaster Audigy 2 & 1
- Microsoft IntelliMouse Explorer USB 3.0
- Microsoft Windows XP Professional
- AlienCare: 1 Jahr kostenlose Support-Hotline rund um die Uhr

## DAS MUSST DU WISSEN!

Ja, wir verstehen, dass Sie Blutgockel haben. Bevor Sie aber mit Ihrem neuen **Painkiller-Turbo-PC** unter der Bettdecke kuscheln können, müssen Sie folgende Frage beantworten:

### WANN SCHIESSEN SIE IN PAINKILLER WILD UM SICH?

- A) Ich streite immer zuerst eine diplomatische Lösung an und diskutiere mit den Monstern ihre Probleme aus.  
B) Sobald sich was bewegt und besser auch, wenn sich nichts bewegt. Man kann ja nie wissen!  
C) Wieso ballern? **Painkiller** ist doch eine Schach-Simulation.  
D) Ich warte erst mal ab. Die bösen Monster wollen doch auch nur spielen.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie unserer Gewinnseite 28.

Der WCH ist ein Spielzeug. Bei anderen richtigen Situationen entscheidet das Leben. Hersteller und Sponsoren der COMPUTER.MAGAZIN AG übernehmen keine Haftung.

# LIES MICH!

## KURZFILM ZU DRIVER 3

**Vermischtes** Reflections Superhirn Martin Edmondson (unten) hat sich im Vorfeld zu *Driver 3* mächtig ins Zeug gelegt und einen dreiteiligen Kurzfilm produziert. Die erste Episode wurde von Regisseuren der Ridley Scott Associates abgedreht und war unglaublich erfolgreich. Bereits nach kurzer Zeit zählte die *Driver*-Webseite über eine halbe Million Besucher, die sich den Spot zu Gemüte führten. Der zweite Teil soll am 11. März kommen. Anfang April gibt's den ganzen Streifen zu bestaunen. (RWV)

Info: [www.atari.com](http://www.atari.com)

»Wahre Kunst: unauffällig anianieren.«



## So wahr ich hier flitze!

Ehrlich! Größer, schöner und realistischer soll *DTM RACE DRIVER 2* werden. So mögen wir's.

**Rennspiel** Klingt vielversprechend, was Codemasters da mit *DTM Race Driver 2* vorhat. Der Vorgänger war eines der erfolgreichsten Rennspiele des vergangenen Jahres. Das lag nicht zuletzt am klasse inszenierten Story-Modus. Auf einen solchen setzen die Raser-Macher erneut, diesmal erzählt durch gerenderte Zwischensequenzen. Darüber hinaus warten 35 originalgetreu nachgebildete Wagen auf ihren Einsatz in 30 Rennserien auf 56 Rennstrecken. Wahnsinn! Deutsche Tempo-Fans freut, dass das Spiel eine komplette DTM-Saison inklusive aller Regeln, Tankstopps und Kurse simuliert. Für mehr Wirklichkeitsnahe sorgen ein komplettes Schadensmodell, die Berechnung des Spritverbrauchs und das exakte Windschatten-Verhalten der Autos. Da die neue Grafik-Engine auch noch detailreichere Bilder liefert, jubeln wir schon mal dezent vorab.

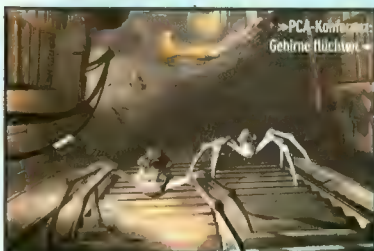
Info: [www.codemasters.com/dtm2](http://www.codemasters.com/dtm2)

CHRISTIAN BIGGE

## DOOM 3

**Vermischtes** Id-Software erweist sich als DVD-Muffel: Obwohl bereits viele Software-Hersteller auf DVD umgestiegen sind und neue Titel ausschließlich auf diesem Medium veröffentlichen, soll der Top-Titel *Doom 3* immer noch auf CD-ROM ausgeliefert werden. Grund: Id befürchtet, dass die meisten privaten Nutzer kein DVD-Laufwerk besitzen und mit einer entsprechenden Version nichts anfangen könnten. Alles klar ... (RWV)

Info: [www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)



## EA ERWIRBT UEFA-LIZENZ

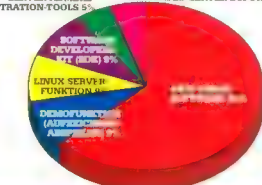
**Vermischtes** Electronic Arts hat erneut einen dicken Lizenz-Fisch an Land gezogen. Das Softwareunternehmen und der europäische Fußballverband UEFA unterzeichneten einen Vertrag, der EA die exklusiven Nutzungsrechte für Spiele zusichert. *EURO 2004* zur Fußball-EM soll pünktlich zum Anstoß in Portugal erscheinen. Simuliert werden sämtliche Teams und Spieler. (RWV)

Info: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)

## BILD DIR DEINE MEINUNG!

Wir haben auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) gefragt: Welches der folgenden, zusätzlichen Features ist für Sie bei einem (Multiplayer-)Spiel am wichtigsten?

SERVER-ADMINISTRATION TOOLS 5% DEDICATED-SERVER-SOFTWARE 6%



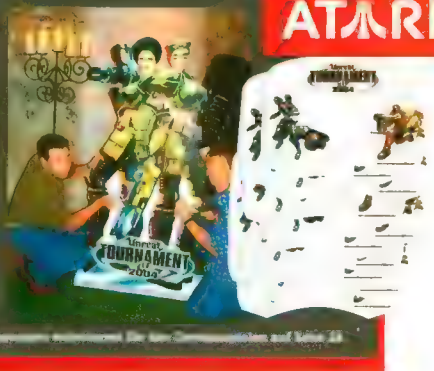
## Atari verhilft dir zu einem Ständer!

Ein gewinnendes Lächeln ist schön, ein gewinnendes PC-AT-TOURNEE-LESER aber noch mehr!

Fans dürfen hoblocken! Wer traunte nicht schon immer von einem schmucken UT 2004-Aufsteller, der die Original-Unterschriften von Jay Wilbur und Mark Rein trägt? Kaum zu glauben: So ein unbezahlbares Einzelstück gibt's diesen Monat zu gewinnen! Zusätzlich spendiert Atari zehn transparente UT 2004-Mauspads, die sicher in die Geschichte eingehen werden.

Frage: Wie heißt die Vertriebsfirma von UT 2004?

- A) Atari
- B) Infogrames
- C) Bomico





# DELTA FORCE<sup>®</sup>

# BLACK HAWK DOWN

## TEAM SABRE

Die US-Delta Force Operatives wurden  
ausgebildet für Geheimmissionen auf  
der ganzen Welt ...

**DAS OFFIZIELLE ERWEITERUNGSPACK<sup>\*</sup>  
DES TOP-PC-SPIELS**

**Neue Konflikte, neue Missionen.....mehr Action!**

- Neue Missionen in zwei verschiedenen Kampagnen im Dschungel von Südamerika und auf entlegenen Inseln im Persischen Golf
- Größeres Arsenal mit neuen Waffen und Fahrzeugen
- 30 neuen Multiplayer-Karten online über NovaWorld oder LAN
- Leichtes bearbeiten von Multiplayer-Karten mit einem verbesserten Mod-Tool
- Erstmaliges Steuern von britischen Special Forces (SAS) Operatives!

\* Zum Spielen wird  
das Originalspiel  
Delta Force<sup>®</sup> -  
Black Hawk Down<sup>™</sup>  
benötigt.

**NOVALOGIC<sup>®</sup>**  
[www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

**ritual**  
ENTERTAINMENT



PLAY IT ON  
**ALIENWARE<sup>®</sup>**

**NovaWorld<sup>®</sup>**

©2004 Novalogic Inc. WorldLogic, the WorldLogic Logo, NovaWorld, Delta Force, Black Hawk Down und das Delta Force Logo sind eingetragene Marken von Novalogic Inc. Team Sabre und das NovaWorld Logo sind Marken von Novalogic Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderer Länder, Delta und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Sony Computer Inc. Alle Rechte vorbehalten. Ritual Entertainment und das Ritual Entertainment Logo sind Marken von Ritual Entertainment Inc.

# Abgreifen und mitmachen per SMS!



## PAINKILLER/OLIVIA

SEITE 25

Zusammen mit Dreamcatcher und Alienware verlost PC ACTION den Monster-PC im *Painkiller-Des'gn*. Sie wollten schon immer einen 3-GHz-Pentium-4-Rechner mit 512 MB RAM und GeForce FX 5950 Ultra Ihr Eigen nennen? Dann beantworten Sie einfach die Frage auf Seite 25 und senden Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 26 A) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an:

Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Painkiller-PC“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth.

Dann senden Sie eine E-Mail mit unserem Kennwort an [gewinnspiel@paction.de](mailto:gewinnspiel@paction.de)



## ATARI

SEITE 26

Atari und PC ACTION verlosen mega-exklusive Pappaufsteller zu *Unreal Tournament 2004*. Der Clou: Die Kleiderständer zieren die Unterschriften der Chef-Entwickler Jay Wilbur und Mark Rein. Beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 25 C) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Dann bekommen Sie nach und nach vier weitere Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Erneut senden Sie daraufhin bitte Ihre Antwort mit Schlüsselwort „pca 25“ und Lösungsbuchstaben (also etwa „pca 25 B“) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Nur die Besten kommen zur fünften Frage und können einen Pappaufsteller abgreifen. Viel Glück!



## DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 40

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27“, darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 27 gta 3) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 212\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [liebling@paction.de](mailto:liebling@paction.de).

## SACRED

SEITE 103

In Zusammenarbeit mit Take 2 und Ascari verlosen wir fünf Sets zum Action-Rollenspiel *Sacred*, bestehend aus Poster, T-Shirt und Soundtrack zum Spiel. Was Sie tun müssen, um diese Schätze abzugreifen? Beantworten Sie die Frage auf Seite 103 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 29 B) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sacred“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@paction.de](mailto:gewinnspiel@paction.de).



## SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

SEITE 111

Koch Media und PC ACTION tun was für *Singles*. Damit Sie lernen, wie man richtig anbaggert, gibt's fünf Exemplare der Lebenssimulation zu gewinnen. Auf dass Sie beim ersten Date dann richtig angezogen sind, schleichen wir zusätzlich drei streng umkleidete T-Shirts unters Volk. Beantworten Sie die Frage auf Seite 111 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 B) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 211\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Singles“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an [gewinnspiel@paction.de](mailto:gewinnspiel@paction.de).



## HABEN WILLST DU?

SEITE 55

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 28 anno 2109) an die 81 114\* (aus Deutschland), 0900 101 010\*\* (aus Österreich) oder 72 444\*\*\* (aus der Schweiz). Oder rufen Sie einfach an: Deutschland: 0190 658 651\*\*\*\*; Schweiz: 0901 210 212\*\*\*\*. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an [habenwill@paction.de](mailto:habenwill@paction.de).

\*Pro SMS 0,49 EUR/SMS. (Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12); \*\* 0,60 EUR/SMS; \*\*\* 0,70 SFR/SMS; \*\*\*\* 0,41 EUR/min; \*\*\*\*\* 0,50 SFR/min

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen





Sollen sich  
andere ärgern.



Blaze Hawk  
Wireless Joystick



Mecox  
5.1 Surround Headset



SteelSeries  
Multi-Function PC Remote



9 IN 1 FORCE FEELBACK  
Racing Wheel

Add **SPEED** to your life

[www.SPEED-LINK.COM](http://www.SPEED-LINK.COM)

# NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rufen, wie es auf Neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser fixierte Felix Lohmeier von Planet Online über das Beste. Er verrät's Ihnen!

TSUS  
WW/CL  
sponsored by intel

Paula Le...  
Aika Por...  
21 Jahre...  
Planet...  
it@plan...

Foto: G. Hölz

»Immer dreister: CS-Spieler campen im Pornokino.«

Auf der CeBIT ist dieses Jahr der E-Sport zu Gast. Mit WCG, DCMH und ESL auf dem Programm lohnt sich die Reise nach Hannover für jeden ambitionierten Zocker.

## Ganz großes Kino!

Zockerfreundliches Berlin: Auf der Leinwand liefen nicht die neuesten Hollywood-Streifen, sondern die Finalsiege der **NGL-MEISTERSCHAFT**.



Kranke Welt! Wir arbeiten uns den Arsch ab, um zu überleben, und die verdienen 10.000 Euro beim CS-Zocken!



Das Event-Management war die Woche lang. Glücklicherweise konnte Malina Banzold von der Lock-Hinterwälder sehen XXL-Frauen ausstellen.

**E-Sports** Zum Abschluss der ersten Saison der LAN-Party-Liga „NGL“ hat sich Veranstalter Freaks4u einen besonderen Austragungsort ausgesucht: Profispieler und Zuschauer mischten sich Mitte Januar im Berliner Kino „Cubix“ unter die Stammgäste. Die Profis kämpften in fünf Disziplinen um 65.000 Euro Preisgeld, während die Fans deren Spielzüge von den Kinosesseln aus verfolgten. An zwei Wochenenden hat die NGL die besten Zocker von *Battlefield 1942*, *Counter-Strike*, *Warcraft 3: TFT*, *FIFA 2003* und *Raven Shield* ermittelt und dabei selbst am meisten abgeräumt. Der Clan Mousesports, der ebenso wie die NGL zu Freaks4u gehört, hat sich sowohl in *Battlefield 1942* als auch in *Counter-Strike* die Meisterschaft filmreif gesichert und ein Preisgeld in Höhe von 18.000 Euro abgezockt. Auf den Plätzen landeten

bei *Battlefield* Deutschlands Kranke Horde und Stoßtrupp Steiner. Bei *Counter-Strike* sicherte sich High Fidelity den zweiten Platz vor a-Losers und mTw. Als besonderes Schmankerl für *Counter-Strike*-Fans war der Auftritt der Nationalteams (TeamGer) gedacht, die ihr Halbfinale im Clanbase Nationscup V vor Ort austrugen. Unser Nationalteam musste aber vor versammeltem Publikum eine 8:25-Schlappe gegen Finnland hinnehmen. Zu den übrigen Disziplinen: Einzel- und Teamwettkampf in *Warcraft 3* dominierten die Spieler aus den Clans SK und mTw, bei *FIFA 2003* siegte mTw | Wurst und der beste deutsche *Raven Shield*-Clan heißt Good Game. Die Gewinner amtierern nur bis zum Herbst dieses Jahres, denn die zweite NGL-Saison hat bereits begonnen. **Info: [www.ngleurope.com](http://www.ngleurope.com)**

FELIX LOHMEIER



## WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL



# 300 Bengel für Charlie

Schon zwei Wochen vor dem Verkaufsstart gibt's eine exklusive **BF: VIETNAM-LAN-Party** in Düsseldorf.

**LAN-Party** Nicht nur im Kino, auch im Dusseldorfer Kesselhaus heißt es: „Welcome to the Jungle!“ Auf einer LAN-Party mit 300 Teilnehmern wird exklusiv zwei Wochen vor dem offiziellen Release das neue **Battlefield: Vietnam** präsentiert. Vom 5. bis 7. März kann auf der **BF-Con 04** an 32 Rechnern in einem separaten Areal das neue Spiel angetestet werden. Zum stimmungsvollen Rahmenprogramm gehört eine Party mit Live-Band am Freitagabend, eine Disco im Stile von „Radio Good Morning, Vietnam!“ und ein Kino mit Filmen zum Thema Vietnam-Krieg. Die Entwickler der Spieleschmiede Dice und Vertreter von EA Games sind am Freitag vor Ort und stehen für Fragen und Diskussionen zum Spiel zur Verfügung. Veranstaltet wird die Release-Party von dem Community-Team in Zusammenarbeit mit **BF-News.de** und Teilen des **CS-Docs-Organisations**. Die Teilnahmegebühr beträgt 24 Euro für die LAN-Party, Zuschauer berappen zwei Euro.

Info: [www.bfman-lan.de](http://www.bfman-lan.de)

FELIX LOHMEIER



Düsseldorfer Kesselhaus: Schauplatz der Vietnam-Kämpfer.

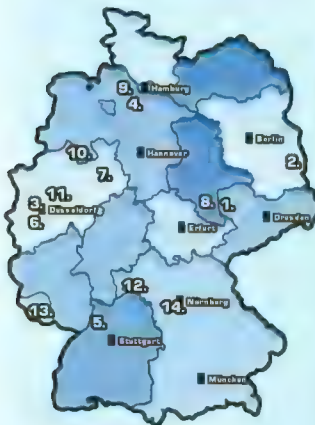


»Noch nix los: Der so genannte Trüb-Saal lädt zum Blasen ein.«

## DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die besten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



| Party                     | Datum      | PLZ/Ort                | Teilnehmer | URL   |
|---------------------------|------------|------------------------|------------|---|
| <b>DEUTSCHLAND</b>        |            |                        |            |   |
| 1 Böhlen LAN VII          | 27.02.2004 | 04564 Böhlen           | 350        | <a href="http://www.boehlen-lan.de">www.boehlen-lan.de</a>        |
| 2 Leaving the Reality 8   | 05.03.2004 | 15234 Frankfurt/Oder   | 480        | <a href="http://www.npflo-ev.de">www.npflo-ev.de</a>              |
| 3 BF: Vietnam Release     | 05.03.2004 | 40549 Düsseldorf       | 300        | <a href="http://www.bfman-lan.de">www.bfman-lan.de</a>            |
| 4 LANresort (CenterParcs) | 12.03.2004 | 29646 Bispingen        | 400        | <a href="http://www.lanresort.de">www.lanresort.de</a>            |
| 5 IBL – Die Neun Pforten  | 19.03.2004 | 75038 Oberderdingen    | 308        | <a href="http://www.ibl-lan.de">www.ibl-lan.de</a>                |
| 6 Community Lan #2        | 19.03.2004 | 51069 Köln             | 600        | <a href="http://www.com-on.org/lan2/">www.com-on.org/lan2/</a>    |
| 7 Mampf #4                | 19.03.2004 | 33175 Bad Lippspringe  | 312        | <a href="http://www.mampf-online.de">www.mampf-online.de</a>      |
| 8 LANwirtschaft V         | 19.03.2004 | 06237 Spargau          | 540        | <a href="http://www.lanwirtschaft.de">www.lanwirtschaft.de</a>    |
| 9 C-MaxX VI               | 26.03.2004 | 21244 Buchholz i.d.N.  | 444        | <a href="http://www.c-maxx.net">www.c-maxx.net</a>                |
| 10 The Summit III         | 02.04.2004 | 49074 Osnabrück        | 1.085      | <a href="http://www.the-summit.de">www.the-summit.de</a>          |
| 11 [union] VII            | 02.04.2004 | 58093 Hagen            | 665        | <a href="http://union.lanparty.de">http://union.lanparty.de</a>   |
| 12 Mil-LAN-nium 7         | 02.04.2004 | 97070 Würzburg         | 450        | <a href="http://www.mil-lan-nium.de">www.mil-lan-nium.de</a>      |
| 13 SaarLANer 3            | 02.04.2004 | 66271 Kleinbittersdorf | 350        | <a href="http://www.saarlaner.de">www.saarlaner.de</a>            |
| 14 CTL 2004               | 09.04.2004 | 90491 Nürnberg         | 800        | <a href="http://www.ctl2004.de">www.ctl2004.de</a>                |
| <b>Österreich</b>         |            |                        |            |   |
| nur48stunden – Teil 11    | 27.02.2004 | 8200 Gleisdorf         | 320        | <a href="http://www.nur48stunden.at">www.nur48stunden.at</a>      |
| Freestyle-LAN II          | 12.03.2004 | 4550 Kremsmünster      | 120        | <a href="http://www.freestyle-lan.at">www.freestyle-lan.at</a>    |
| <b>Schweiz</b>            |            |                        |            |   |
| time2wonder 2k4           | 12.03.2004 | 4415 Lausen            | 400        | <a href="http://www.time2wonder.ch">www.time2wonder.ch</a>        |
| sLANp IX                  | 08.04.2004 | 8180 Bulach            | 450        | <a href="http://www.slanp.ch">www.slanp.ch</a>                    |
| LANCON 4                  | 09.04.2004 | 4053 Basel             | 300        | <a href="http://lancon.kabelsat.ch">http://lancon.kabelsat.ch</a> |
| LANforce 6                | 23.04.2004 | 3400 Burgdorf          | 504        | <a href="http://www.lanforce.ch">www.lanforce.ch</a>              |



**BATTLEFIELD**  
*VIETNAM*



# Bitte ein CeBIT!

Für die diesjährige **CeBIT** vom 18. bis 24. März haben sich die WCG, die DCM und die ESL angekündigt.

**E-Sports** | Die CeBIT in Hannover, macht der Games Convention Konkurrenz. Jede größere Computer- oder Jugendmesse hat inzwischen E-Sport auf dem Programm, nun zieht die Messe-Queen nach. 2.000 Quadratmeter Hallenfläche werden alleine für den Stand der World Cyber Games in Halle 16 reserviert: Die WCG feiert dort ihr Kick-off-Event für die Vorausscheidungen in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Darum kümmern sich ab sofort die Advanced Cyber Entertainment und PlanetLAN als neue Rechthalter. Die Szene der Computerbastler wetteifert dieses Jahr auch in Hannover mit ihren aufwendig umgebauten Computern im Rahmen der 3. Deutschen Casemod-Meisterschaft um die Gunst

der Fachjury. Die ESL ist mit einem Spitzenspiel aus der Pro Series am zweiten Messtag präsent.

FELIX LOHMEIER

Info: [www.cebit.de](http://www.cebit.de)



## BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDE IST EIN KINDERSCHÄNDER.



### Monster of Zock

Jeder redet über die Zukunft von Onlinespielen. Aber was ist eigentlich mit der Vergangenheit? Die Geschichte des E-Sports reicht weiter zurück, als die meisten wissen. Ich erinnere mich zum Beispiel noch ganz genau an mein erstes E-Sport-Erlebnis: Irgendwann in den Achtzigern stellte sich ein Barbesitzer einen Pac-Man-Automaten in seine Kneipe. Es war das einzige Videospiel im Umkreis von 500 Kilometern und natürlich zog mich das Spiel sofort in seinen Bann. Ich avancierte innerhalb weniger Wochen zum unantastbaren Highscore-König. Die Leute nannten mich nur noch „Pac-Master“. Sogar ein Rapper benannte sich nach mir. Ich war ein Held. Frauen standen Schlange vor meiner Wohnungstür und bewarfen mich mit ihrer Unter-

wäsche, die Stadt benannte Brücken, Straßen und Schulen nach mir und Michael Jordan schickte Geburtstagsgrüße. Es war eine gute Zeit. Leben auf der Überholspur. Jedes Mal, wenn ich einen neuen Highscore holte, rief ich meine Freunde an, damit sie mir huldigen konnten und sich schlecht fühlten. Wofür sind Freunde schließlich sonst da? Doch eines Tages zog dieser neue Nachbarsjunge in die Straße. Gerüchten zufolge sollte er in seiner Heimatstadt einen Pac-Man-Automaten mit seinem Highscore zum Absturz gebracht haben. Ich ließ mich von den Geschichten natürlich nicht beeindrucken. Wie üblich ging ich jeden Sonntag in die besagte Kneipe, um mich von meiner eigenen Leistung beeindrucken zu lassen. Doch an diesem einen Sonntag war alles anders. Meine Initialen waren nicht mehr auf Platz 1 der Highscore-Liste! Augenzeugen berichteten von einem kleinen Jungen mit einem Gesicht wie ein Flaschenöffner und Schuhen mit Klettverschluss. Dieser kleine Fahrstuhlpusper ... Natürlich konnte ich das nicht auf mir sitzen lassen. Meine Ehre und mein Sportgeist standen auf dem Spiel. Also suchte ich den kleinen Rotzläufel auf, erklärte ihm die Situation, brach ihm beide Arme und resetete den Automaten. Für mich war das nicht nur das erste Wettkampf-Ergebnis mit einem Computerspiel, sondern auch der Beginn einer auf Sportlichkeit basierenden Karriere als Gamer. ETIENNE GARDE



© 2001 WWW.G1JACK.DE







# WCG

World Cyber Games 2004

## Beyond the game.

Die World Cyber Games 2004 sind eröffnet! Sei dabei und kämpfe gegen die Besten der Welt. Mehr Infos gibt's auf der CeBIT vom 18. bis 24. März 2004 in Hannover, Halle 16. Oder einfach unter <http://de.worldcybergames.com>



Alle Rechte an den WCG Germany gehören der Advanced Cyber Entertainment GmbH. Alle anderen Logos und Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

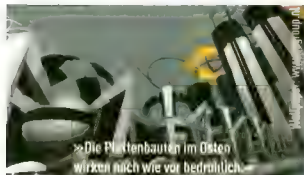
# Ei, ei, ei, verboten!

Auf der nächsten **REGROUP-LAN-PARTY** in den Niederlanden stehen sogar indizierte Spiele auf dem Programm.

**LAN-Party** Nahe der deutsch-niederländischen Grenze veranstaltet Regroup die elfte Ausgabe der stetig wachsenden LAN-Party. Ihren Geltungsanspruch für die LAN-Party-Szene hat sie mit der Erhöhung um weitere

200 auf 950 Teilnehmer deutlich gemacht. Über die üblichen Dinge hinaus bietet der Veranstalter eine 11-Mbit-Standleitung, mit deren Hilfe jeder Teilnehmer den Kontakt nach Hause halten kann. Außerdem stehen bei den Turnieren in Deutschland indizierte Spiele auf dem Programm. Vom 12. bis 14. März ist also die beste Zeit für einen Besuch bei den Kasefressern. Zocker mit PC zahlen 33 Euro Eintritt; Besucher können den Spielern einen Tag lang für fünf Euro über die Schultern schauen. **FELIX LOHMEIER**

Info: [www.regroup.nl](http://www.regroup.nl)



Die Plattenbauten im Osten wirken nicht wie vor bedrückend.

# DOMINA DAS ZOCKERWEIBCHEN LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite [www.zockerweibchen.de](http://www.zockerweibchen.de) stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

**Name:** Anja  
**Beruf:** Technischer Zeichner  
**Alter:** 31 Jahre  
**Nickname:** Anja  
**E-Mail:** [jubba@zockerweibchen.de](mailto:jubba@zockerweibchen.de)  
**Homepage:**  
**Lieblingsspiele:** EA Games  
**ST 2003 und Vörlan:**  
**Bei wem ich spiele:** Bei J. J.  
**Wissenswert:** I have a cat and a dog



**Ann. & Foto:** Dem Stammbaum wurde eine Legung. Was ist die Sprache auch mit „Englisch für Runen“ gelinkt? Das Bild finden wir aber wirklich schön. Leider ist Anjas Name nicht mit. Zitat: „Ich bin mit 15 Jahren zu alt.“

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und sie damit an [zockerweibchen@paction.de](mailto:zockerweibchen@paction.de). Briefe mit der gelben Signatur kommt blitz mit Foto an die Redaktionsadressen im Impressum.

# LIES MICH!

## COMMUNITY-LAN 2

**E-Sports** | In der Squash- & Badminton-Arena Köln-Dellbrück findet vom 19. bis zum 21. März Kölns größte NGL-LAN-Party statt. Auf rund 2.000 Quadratmetern geht unter anderem bei BF 1942, C&C Generäle, Counter-Strike, FIFA 2003 und Warcraft 3 so richtig die Post ab. Für Schlafmöglichkeiten und Nahrungsmittel ist natürlich gesorgt und zur Auflockerung gibt's coole Bühnenshows mit Moderation. (AJ)  
Info: [www.com-on.org/lan](http://www.com-on.org/lan)



## CYBER-X-GAMES-DISASTER

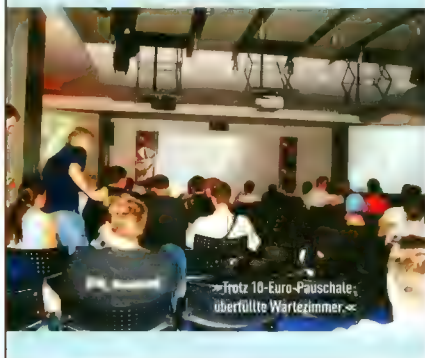
**E-Sports** | Angekündigt als größtes Gaming-Event aller Zeiten mit 600.000 Dollar Preisgeld und 2.500 Teilnehmern, entpuppte sich die Cyber-X-Games in Las Vegas als Flop. Das Counter-Strike-Turnier, das mit 159.000 Dollar dotiert war, musste aufgrund von technischen Problemen am Samstagabend abgebrochen werden. Die Promotion im Vorfeld war perfekt, aber die Durchführung eine Katastrophe. Nun stellt sich die Frage, ob die Nachfolgeveranstaltung, die für den Sommer mit einer Rekordsumme von einer Million Dollar Preisgeld angekündigt war, noch stattfinden wird. (FL)  
Info: [www.cyberxgaming.com](http://www.cyberxgaming.com)

## ESL C&C: G: 10N1 AMATEUR SERIES

**E-Sports** | Electronic Arts und Turtle Entertainment starten eine eigene Amateurliga für EAs Strategietitel C&C Generäle. Der Name: „ESL C&C Generäle 10n1 Amateur Series“. Die Liga wird in Deutschlands größte Online-Liga, die Electronic Sports League („ESL“), eingebettet. „Bei diesem Projekt geht es in der Hauptsache um die Nähe zur Community und den reinen Spaß am Zocken für jeden, der Lust und Laune hat. Turtle ist da mit seinen guten Beziehungen zur Community der richtige Partner“, schwärmt Pete Larsen, Product Marketing Manager EA GAMES. (AJ)  
Info: [www.esl-europe.net/de](http://www.esl-europe.net/de)

## FRIDAY NIGHT GAMES

**E-Sports** | Schon zum vierten Mal haut Turtle Entertainment mit Unterstützung von Intel 80.000 Euro Preisgeld raus, um damit die Elite der deutschen Onlinespieler zu krönen. Diese messen sich in vier Disziplinen: Warcraft 3, Counter-Strike, FIFA 2004 und Live for Speed. Die neue Saison wird uns bis zum 4. Juli mit spannenden Topbegegnungen unterhalten, die im Rahmen der Friday Night Games live ins Internet gesendet werden. (FL)  
Info: [www.esl-europe.net/de/pro-series](http://www.esl-europe.net/de/pro-series)

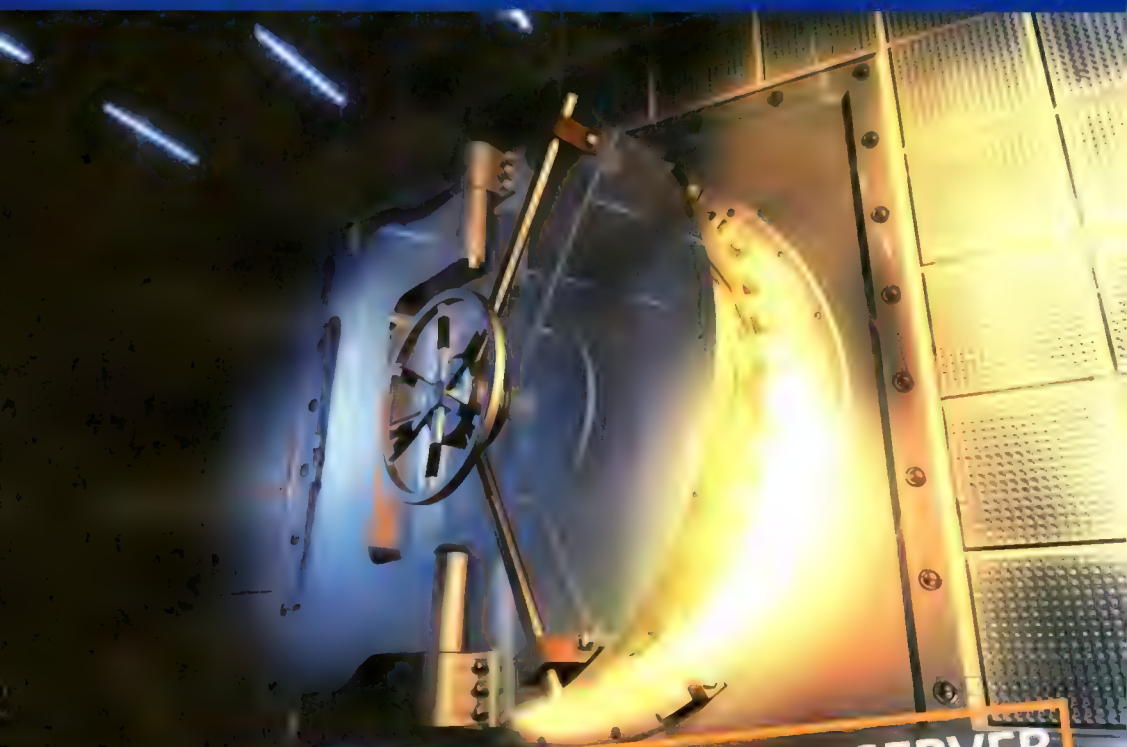


»trotz 10-Euro-Pauschale überfüllte Wartezimmer.«



**IHRE DATEN SIND ES WERT!**

# **1&1 SERVER**



**POWER PUR: DIE NEUE 1&1 SERVER  
GENERATION STARTET DURCH!**

**1&1**

# DIE NEUE 1&1 SER

**NEU!**

## 100% FTP-BACKUP!

Ab sofort bieten Ihnen die 1&1 Server sensationell mehr Sicherheit: Das 100% Backup-System! Das heißt, der Backup-Platz entspricht der Festplatten-Größe – beim Root- und Windows-Server können Sie Ihren gesamten Speicherplatz sichern, so oft Sie wollen, und das ohne Berechnung des Traffics. Beim 1&1 Managed Server erfolgt die Datensicherung automatisch.

**NEU!**

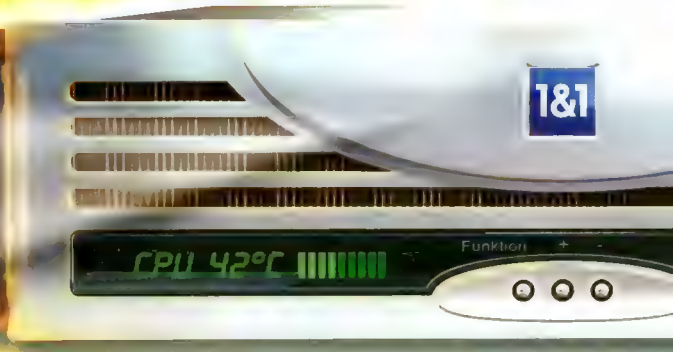
## SERIELLE KONSOLE!

Die serielle Konsole erlaubt Ihnen bei den auch ohne Netzwerk den Zugriff über die serielle Schnittstelle z. B. bei Fehlern in der Netzwerk-Konfiguration.

**NEU!**

## JETZT BEI 1&1! CONFIXX 3.0 PROFESSIONAL

Bei den 1&1 Servern überzeugt das neueste Confixx Professional 3.0 durch neue Oberfläche, verbesserte Benutzerführung und Sicherheit. Optimierte Rechteverwaltung, alle Funktionen mit einem Login möglich. Unterstützung von SPAM-Filtern und Mailinglisten u. v. m.



### 1&1 ROOT-SERVER

Maximale Flexibilität dank Linux-System

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** SUSE Linux 9.6 Betriebssystem
- **Neu!** CONFIXX 3.0 Professional (vorinstalliert)
- **Neu!** Serielle Konsole
- 1&1 Recovery-Tool
- Eigener Mailserver
- „Gameserver-Ready“ u. v. m.



**1&1 Root-Server L**  
Nur  
**69,-**  
€/Monat\*

Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM,  
80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Root-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: [www.1und1.de/server](http://www.1und1.de/server)

### 1&1 WINDOWS-SERVER

Komplettinstalliert über einsteigendes Windows-Server-System

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- **Neu!** Windows Server 2003 (Standard Edition, vorinst.)
- **Neu!** Serielle Konsole
- Microsoft IIS 6.0 Webserver (inkl. ASP – .NET Framework)
- FrontPage® 2002 + Webmatrix CD
- uneingeschränkter Admin Zugriff
- „Gameserver-Ready“ u. v. m.



**1&1 Windows-Server L**  
Nur  
**89,-**  
€/Monat\*

**1&1 WINDOWS-SERVER L:**  
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM,  
80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Windows-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel Pentium 4 mit 3.060 MHz Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: [www.1und1.de/server](http://www.1und1.de/server)

\* Einmalige Einrichtungsgebühr 99,- € / Preise inkl. MwSt. Versandkosten bei zusätzlicher Software-Bestellung 6,- € / zusätzliches Transfervolumen Volumenangabe von 0,003 € / MB bis 0,006 € / MB

Member of  
**united  
internet**

## Mehr Infos: 01 80/5 00-15 35

© 1&1 Internet AG



# 1&1 SERVER GENERATION

## POWER-HARDWARE!

Schnellere Prozessoren und doppelter Arbeitsspeicher  
– das bedeutet, jetzt haben Sie Kapazitäten für  
größte Datenmengen und aufwändigste  
Programme!



**NEU!**

## WINDOWS SERVER 2003

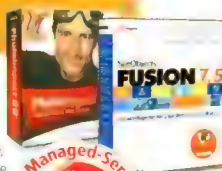
Standard Edition

Bei den **1&1 Windows-Servern** ermöglicht Ihnen die erweiterte Version von Windows Server 2003 ab dem 1&1 Windows-Server XXL (169,- €/Monat\*) z. B. die Nutzung von erweiterten Terminal-Diensten, Streaming-Media, die Installation eigener (selbst lizenzierter) SQL-Server u. v. m.

### 1&1 MANAGED-SERVER

Optimaler Server mit 1&1 Root-Servern

- **Neu!** 100% Backup für optimale Datensicherheit
- Fix und Fertig vorkonfiguriert
- Kompaktsystem, ca. (Hardware-Einrichtung, Administration)
- Alle 1&1 Hosting-Features wie z. B. 1&1 Business Tools zur Kundengewinnung – inSite Dialogtool, 1&1 Web Database, 1&1 WebStatistik u. v. m. – sowie dem großen 1&1 Software Paket – ideal für Aufbau und Betrieb hochwertiger Websites



**1&1 Server**  
Intel Celeron mit 2.400 MHz, 512 MB-RAM,  
80 GB Festplatte, 75 GB Traffic/Monat

1&1 Managed-Server mit noch schnelleren Prozessoren und mehr Speicherplatz, z. B. Intel® Pentium® 4 mit 3.060 MHz Prozessor und 120 GB Festplatte finden Sie im Internet: [www.1und1.de/server](http://www.1und1.de/server)

Ihre Daten sind es wert:

Die neue 1&1 Server Generation überzeugt durch mehr Leistung, Performance und Sicherheit als je zuvor. Mehr Details im Internet.

**CeBIT**  
HANNOVER  
18. - 24. 3. 2004  
Halle 16, Stand A 22

**1&1**

[www.1und1.de/server](http://www.1und1.de/server)

# LESER BRIEF



Foto: action press/Montage: Albert Kraus

## Der große Beamtentest

Staatsdiener sind beliebt wie Furunkel.  
Aus einem unfairen Grund: Neid.

Beamte beherrschen ihren Job im Schlaf, sind unkündbar, zahlen so wenig Steuern, wie wir netto kriegen, und ihre üppigen Renten sind sicherer als unsere unsichere. Aber: Sie verdienen es! Überlegen Sie nur, wie hart es ist, Amtsdeutsch zu schreiben. Ich machte den Selbstversuch mit einem Spieltest.

Extraterrestrische Lebensformen gelangen zu der Entscheidung, in Tötungsabsicht hierorts eine Erdinvasion zur Durchführung zu bringen. Im Rahmen des Computerprogramms "Alien Shooter" wird dem PC-Benutzer der Bescheid zuteil, dem Übergriff auf einen Militärarwesen unter Wahrung der nötigen Obsorge Einhalt zu gebieten. Durch Irmschsetzung/Waffeneinsatz - sowie mittels Gebrauch der Peripheriegeräte Maus und Tastatur - wird die Herbeiführung des Hinscheidens der minderintelligenten Hundertschaften von Aggressoren Pflicht, wobei eine Optikdarstellung nach DIN-Norm "640x480" und Ton-Begleitung in Form von Elektronikgitarren-Schnellrhythmus zum Tragen kommt. Aufgrund der infolge von Nichtbeachtung von Vorschriften nötigen Tötung der Insektoiden wird beim Versterben derselben das Zurückbleiben von Urnengen von zur Lebenserhaltung als Notwendigkeit errichteten Organen eine Unvermeidbarkeit werden. Bestünde ein Vorgehensein der Software "Serious Sam" auf dem Taschenspielergerät "Game Boy", würde der Hilzwieder-

gabe bzw. das Gebaren eine Analogie zu dem Kleinstcomputer mutmaßen lassen - wobei diesbezüglich nun keine Böswilligkeit zur Unterstellung kommen sollen dürfte, da "A.S." bei einem zur Zahlungspflicht nötigen Minderbetrag i.H.v. € 15,- mit der für Unterhaltungsautomaten signifikanten Perspektive nach Norm DIN "Sichtweise v. oben a. d. Schräge" durchaus die Vermittlung von Kurzzeitigkeitskurzweil zu erreichen gelingt. Zwischen der in Auftrag gegebenen Durchführung der Beseitigung der Bedrohung kommt das Virtual-Pendant des Computerbenutzers mittels aufgefunderter Zahlungsmittel zur Erlangung von bis zu 8 weiteren, im Programm beinhalteten Pulverschießvorrichtungen/Waffenapparaturen sowie Munitionierung oder Zusatzgerätschaften. Oder es erfolgt seitens des PC-Besitzers eine Verbesserung mittels käuflichen Erwerbs von Charakterwertigkeiten. Nach Betrachtung sämtlicher Aspekte gelangt der Prüfungsausschuss des Amtes für Unterhaltungselektronik zu der Beurteilung "Ausreichend".

So. Ich hoffe, dass ich nicht allzu gut verständlich geschrieben (Übersetzung auf Seite 94) und bewiesen habe, dass auch ich einen guten Beamten abgegeben hätte. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: [www.harald-fraenkel.de](http://www.harald-fraenkel.de)



>>Feinkost Käfer: aggressivere Werbekampagne.<<

### BLUTWURST?

Nennst mich ruhig hirntot, wenn ihr mir die Frage nachvollziehbar beantworten könnt, aber was zum Teufel hat „Rache ist Blutwurst!“ (auf dem Cover) mit dem Heft zu tun? Soll das nur spaßig-sinnlos sein oder hat's einen tieferen Sinn?

CHRISTOPH LOREY, PER E-MAIL

Und noch einer von den Metzgern, die das Heft am Kiosk mit dem Fachblatt der Fleischer-Innung verwechselt haben. Wir wussten, dass der Trick funktioniert.

### UNGLÄUBIGER THOMAS

Vergib mir, PCA, denn ich habe gesündigt, ich habe eine Ausgabe PC Games gelesen und meine Augen fingen an zu bluten, meine Weltanschauung wurde verändert, mein Leben wird nie wieder so sein wie vorher. Ich leide noch immer unter Krämpfen von Ernsthaftigkeit und Humorlosigkeit, vergabst mir.

THOMAS A. PER E-MAIL

Wasche, reinige! euch! Tut das Böse, das ihr getan habt, von meinen Augen hinweg, höret auf, übel zu tun (JESAJA 1,16). Doch se, dir vergeben. Und nore: Bluten dir nun die Hände statt der Augen, gehe nicht noch mal Neid zu den unter denen Nächsten. (FRÄNKEL, 0815)

### GEDANKEN GUT!

Wie kommt ihr immer auf diese herrlich bekloppte Scheiße, die ihr unter die Leserbriefe und Bilder schreibt? Ich mein, so viel sinnlose und primitive Gedanken kann



doch kein Lebewesen haben? Doch mich fasziniert und erfreut euer seltsam und anscheinend krankhaft funktionierendes Gehirn. Mich interessiert, wie man sich so viel – zugegeben kreativ – Müll ausdenken kann. Bitte um Erklärung.

MICHAEL SCHOLZ, PER E-MAIL

Wir dürfen keine Auskunft zum Thema Drogen geben.

## GEHIRNSPARER

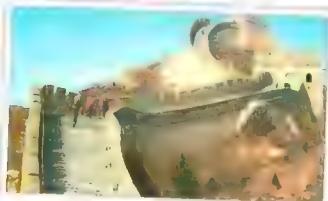
Hi ho, Leserbriefonkel, ich hätte eine Bitte. Könntest du den Satz „Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache“ [Anmerkung der Red.: Steht jeden Monat im „Briefkasten“] riesengroß auf eine Seite bei den Leserbriefen drucken? Damit es auch die letzten Gehirnsparer merken. Mir gehen nämlich die Typen auf die Nerven, die sich dauernd aufregen, dass du nur Müll antworten würdest. [...]

DANNY NIERUCH, PER E-MAIL

Deine Idee ist gut, wir gehen wegen der ganz Blinden aber lieber auf Nummer Sicher:

der Leserbriefonkel, ich hätte eine Bitte. Könntest du den Satz „Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache“ [Anmerkung der Red.: Steht jeden Monat im „Briefkasten“] riesengroß auf eine Seite bei den Leserbriefen drucken? Damit es auch die letzten Gehirnsparer merken. Mir gehen nämlich die Typen auf die Nerven, die sich dauernd aufregen, dass du nur Müll antworten würdest. [...]

## DIE MAUER MUSS WEG!



»Die DDR im Jahr 2004: immer weniger Teilnehmer an Montagsdemonstrationen.«

Liebe PCA-Redaktion, zunächst möchte ich Ihnen gratulieren, ein Computerspiele-Magazin zu veröffentlichen, das wenigstens nach außen noch ein bisschen herstellerunabhängig erscheint. Das ist auch der Grund meines Abonnements. [...] Ich glaube aber trotz steigender Auflagenzahlen nicht, dass es sich ein Magazin wie PC ACTION leisten kann, Hunderttausende (potenzieller) Leser in Ostdeutschland zu vergraulen. Demnach sollten Sie dafür Sorge tragen, dass Ahmet Iscitürks unqualifizierte Kommentare zu Wiedervereinigung,



Mauer, DDR etc. nicht mehr den Weg durch die Qualitätskontrolle finden. Ich war nicht darauf vorbereitet, rund 15 Jahre nach der Wiedervereinigung noch so etwas lesen zu müssen. Andererseits könnte es sein, dass Ihre Zielgruppe, auch die im Osten Deutschlands, rein von der Altersstruktur her nicht mehr weiß, was die DDR eigentlich war. Dann wären Herrn Iscitürks Ausflüsse egal. [...]

JENS MILDNER, PER E-MAIL

Sie haben vollkommen Recht. Entschuldigen Sie! Sollen wir Ihnen als Entschuldigung ein paar Bananen schicken?

## SCHNÜFFLER

Bezüglich der „Unriechbarkeit“ eurer Zeitschrift (Seite 52, 3/04): So was gab's doch schon bei *Leisure Suit Larry 7* – den Cybersniff 2000. Ein Stück Papier mit Rubelfeldern, die man in bestimmten Situationen im Spiel aufmachen musste, um ein noch intensiveres Spielgefühl zu bekommen. Das ist doch DIE Idee – die erste interaktive Zeitschrift. [...] Jeder will dann ein Exemplar haben (ihr werdet reich),



Auf Seite 81 von PCA 3/2004 hat Benjamin Bezold zwei elementare Fehler begangen. Erstens schrieb er im zweiten Drittel des zweiten Abschnittes: „Und was, wenn Sie mal Prügel beziehen? Saugen Sie einfach einem Sterblichen das Blut aus oder verschlingen Sie als Kain dessen Seele.“ Ich hab sowohl die Soul-Reaver- als auch die Blood-Omen-Teile gespielt. Und da war Razel ein Soul-Reaver, also SEELENJÄGER. Das bedeutet, Razel verschlingt Seelen, nicht der nach Blut dürstende VAMPIR namens Kain. [...] Katastrophaler war sein zweiter Fehler! Er schrieb am Anfang der genannten Seite: „... für 50 Euro finden Sie im Handel die Special Edition.“ Das wäre keine Tragödie, wenn er nicht ein paar Zeilen später „Die normale Fassung kostet übr-

gens schlappe fünf Mäuse mehr.“ geschrieben hätte. [...]

DIRK HARTMANN, PER E-MAIL

Wir könnten nun kundtun, dass Benjamin Bezold dümmter ist als ein toter Wombat. Doch als topaktuelles Magazin ist es unsere Pflicht, Leser nur mit Neuigkeiten zu versorgen. Deshalb machen wir's kurz: Die Pranger-Kommission schickte den Kollegen zu einem Jeanette-Biedermann-Konzert – in die erste Reihe – und verpasste ihm ein T-Shirt mit der Aufschrift „Jeanette, ich werde dich töten!“. Unerfreulicherweise ging unser Plan nicht ganz auf. Bezold ist zwar nach wie vor von Biedermanns Blöckstimme taub. Aber obwohl sich acht Bodyguards um ihn kümmerten, konnte er bereits drei Wochen später wieder Nahrung mit dem Strohhalm zu sich nehmen.

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

### REDAKTEUR

Thomas Schewitzki

### VERGEHEN

Auf der DVD 3/2004 fehlte der Sims-Trailer. Dafür war ein GTA-Mod doppelt vorhanden, es gab zwei Wallpaper-Verzeichnisse mit zum Teil alten Inhalten und – SKANDAL! – es tauchte ein Logo der PC Games auf. Wir wurden gern behaupten, das habe ein Praktikant verpackt. Es war aber Mediengestalter Thomas Dzewiszewski. Der macht das hauptsächlich. Natürlich sorgten wir für eine drastische Gehaltskürzung. Jetzt kann die Gehaltsreduzierung schauen, wie sie mit 5 000 Euro netto im Monat klarkommt.

### Paul Krügel

Der Layouter schoss im Test zu *Vietcong: First Alpha* einen Bock. Auf Seite 85 stand deshalb: „Unser Geheimtipp: *Vietcong: Purple Haze* enthält Original & Add-on für ca. 40 €!“. Die fehlende Kennung „€“ hatte schlimme Folgen. Leser Christoph Luckner sendete uns 40 Ausruferzeichen und bestand darauf, dass wir ihm dafür *Purple Haze* schicken. Den nervigen Kerl abzuwimmeln, kostete echt Nerven. Und Paul Krügel 40 Stunden lang mit einer Peitsche zu behandeln, ziemlich Kondition.

### Carola Giese

Die Layouterin schrieb auf das Cover der Ab-18-Ausgabe eine Null, die dort nicht hingehörte. Unten links stand unter „Tipp & Tricks“ deshalb: „*Vietcong: First Alpha*, 0 Lorde of Everquest, X 2 – Die Bedrohung ...“. Wir legten der jungen Dame nahe, nie wieder ihren Spitznamen „Null“ aufs Cover zu schmuggeln, weil wir sie trotz ihrer Liebe zur Kreativität sonst an ein in München erscheinendes Computermagazin verschenken. Sie weinte vor Angst.

### ANTRAGSTELLER

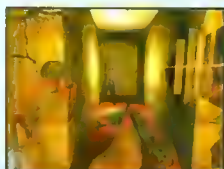
Bill Gates (Wir glauben, dass es sich um einen Leser mit Persönlichkeitsspatialplanung handelt. Wenn's der echte Windows-Erfinder wäre, hätte er die Bugs sicher übersehen.)

### Christoph Luckner

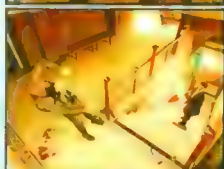
David Knocke, Dmitry Nezlov, Alexander Mertz


# DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

## FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



**1**  **3**  
CALL OF DUTY  
Infinity Ward




**2**  **2**  
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND  
EA Black Box



**3**  **1**  
MAX PAYNE 2  
Remedy



**4**  **6**  
SPELLFORCE  
Phenomic



**5**  **12**  
KNIGHTSHIFT  
Zuxxez

**6**  **5**  
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC  
BioWare



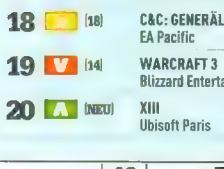
**7**  **7**  
BATTLEFIELD 2  
Digital Illusions


**8**  **11**  
GTA VICE CITY  
Rockstar Games



**9**  **4**  
GOTHIC 2  
Piranha Bytes

**10**  **19**  
NHL 2004  
EA Sports




**11**  **10**  
COUNTER-STRIKE  
Gooseman

**12**  **8**  
VIETCONG  
Pterodon

**13**  **13**  
FUSSBALLMANAGER 2004  
EA Sports


**14**  **17**  
DIABLO 2  
Blizzard Entertainment

**15**  **16**  
FIFA 2004  
EA Sports

**16**  **19**  
MAFIA  
Illusion Softworks

**17**  **19**  
MORROWIND  
Bethesda Softworks

**18**  **18**  
C&C: GÉNÉRALE  
EA Pacific

**19**  **14**  
WARCRAFT 3  
Blizzard Entertainment

**20**  **19**  
XIII  
Ubisoft Paris

denn welcher Mensch möchte nicht diese einmalige Erfahrung machen? [...]

HOMER DOH SIMPSON PER E-MAIL

Glaub uns: Keiner will diese Erfahrung machen. Bestell du einfach weiter diese getragenen Unterhosen im Internet.

## ER SUCHT SIE



Sehr geehrte PCA-Redaktion, im inciteTV-Video der Ausgabe 1/2000 gibt es ein Video-Special mit dieser wunderschönen Weihnachtsfrau. Da ich ihren Namen vergessen habe, mir die Ausgabe des Heftes abhandeln gekommen ist und in dem Video nichts weiter über sie zu erfahren ist, wollte ich fragen, ob Sie mir den Namen der Dame nennen könnten.

FRANKO WENDT PER E-MAIL

Selbstverständlich könnten wir das.

## GEHT'S NOCH?

Wie geht's euch in der Irrenanstalt?

CHRISTIAN BUCHWINKLER PER E-MAIL

Es ist nur am Wochenende hart, weil dann keine Medikamentenausgabe ist.

## EPISTULA INTERRUPTA 1

Betreff: Her damit! Ich bin ein Fan eurer geniale Zeitschrift! Bei euch stimmt einfach alles! Fränkels Frisur, die Kommentare bei den Bildern, die Cover, die DVDs und eure Rebecca Ritter ist auch nicht übel! Ich muss euch (leider) so in den Arsch kriechen, da ich ein kleiner Perver bin, der den Lula-3D-Kalender haben will! Mein Psychiater hat gesagt, ich solle alles rauslassen und dazu brauch ich euren Kalender! [...] Wenn ihr mir (hoffentlich) den Kalender zuschickt, dann an folgende Adresse:  
Michael Baumann

MICHAEL BAUMANN PER E-MAIL

## DU HAST GEWONNEN!

Stefan Fuderer, Palch erhält ein Spiel



**BREED**  
(Test des Monats  
3/2004)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort darauf, folgend ein, vertreiben und den Spielplan an die

Oder rufen Sie einfach an 0800 000000 Schweiz

Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an

oder eine E-Mail an schicken. Unter allen Einsendern

verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats

\* € 0,49/SMS (Vodafone-Kunden;

davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12,

Zusatzentgelt Magazin € 0,37)

\*\* € 0,60/SMS; \*\*\* sfr 0,70/SMS;

\*\*\*\* € 0,41/Min.; \*\*\*\*\* sfr 0,50/Min.

Der Rechtsweg ist ausdrücklich ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der jeweiligen Verlage. Alle Angaben ohne Gewähr.



Geht klar! Nur eine Verständnisfrage: Ist „Michael Baumann“ der Straßen- oder der Ortsname?

## SPRINGERSTIEFEL ODER WAS?



»Shooter immer realitätsnäher: Battlefield Vietnam berücksichtigt maximale Traglast.«

[...] Ich bin seit Pong – als alter Sack von 34 Jahren hat das damals bereits meinen Telefonkuchen verziert – leidenschaftlicher Gamer. Besonders angetan haben es mir Online-Partien mit bekannten Ego-Shootern. Aber jetzt reicht's. Ich war beim Bund Gebirgsjäger und habe jede erdenkliche Infanterieausbildung genossen. Niemand und wirklich niemand hat mir dort beigebracht, wie ein aufgeschrecktes, eben geköpftes Huhn zu hüpfen. Eine Unart, die mir die Zornesröte ins Gesicht treibt. Wer hat diesen grobmotorischen Hüpfdreh beigebracht, über ein Schlachtfeld zu hüpfen? Da is' nix mehr mit Anschließen, ums Hauseck reins und taktisch vorgehen. Da erdreistet sich jeder Hosenschießer, über die Map zu hüpfen, als wär er im japanischen Fernsehen auf 'ne heiße Pflanze gesetzt worden. Und dann knallen diese [...] einen wie mich auch noch am laufenden Band ab. Selbst wenn du den Hüpferrich in einen Raum gedrängt hast, hüpfst der doch glatt aus dem dritten Stock auf die Straße und munter weiter. Verständlicherweise hat ein Familienvater wie ich gegen durch exzessive Selbstbefriedigung trainierte Zappelfinger keine Chance. Nun meine Bitte: Den Herstellern muss eine Kollisionsabfrage bei Hindernissen aufgezogen werden. Denn nur dann muss gehüpft werden, nicht aber auf einer flachen Straße. Spiele, die die Umtriebe dieser hochfrequenzinnenvibratorversuchten Feldhasen nicht unterbinden, müssen im Multiplayer-Teil empfindliche Wertungsabschläge bekommen. [...]

JÜRGEN „EDELSTOFF“ BAURAKA PER E-MAIL

Oder du onanierst wieder mehr!

## DER HAT A MEISE!

Guten Tag, Grüße und Hallo von mir, dem Toilettenmann Weber »winkwinkwink

mit sternchenlinksundrechts\*. So weit zur Frantik. Nun aber zur vorliegenden Ausgabe. [...] Ich versuche, durch [...] Ameisenfickerei gleichzeitig in die „Redakteure an den Pranger“- UND in die „Klugscheißer des Monats“-Rubrik zu gelangen, Tapferes-Schneiderlein-mäßig. [...]

WOLFGANG WEBER PER E-MAIL

Wir müssen deinen Brief an dieser Stelle abbrechen. Ameisenfickerei? Du weißt aber schon, dass das verboten ist? Mit Tieren und so? Über die Größe bestimmter Körperteile von dir wollen wir erst gar nicht nachdenken.

## WITZBOLD DES MONATS

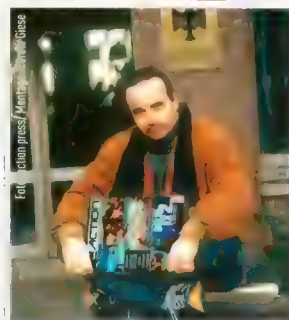
Eure Zeitschrift ist cool, aber trotzdem habe ich eine Frage. Warum macht ihr keine besseren Vollversionen auf die DVD? Mafia, GTA 3 oder Halo sind besser als die üblichen Gammliere-Spiele wie Archangel.

DAVID BELGIUS LANDAU



Wir schweißen künftig einfach das Heft in Folie und legen 45 Euro bei, damit sich jeder Leser eine Vollversion aussuchen kann. ja?

## JOBLOS GLÜCKLICH



»Sympathischer Typ: Chef der PCA-Druckerkolonne.«

Kennt bestimmt jeder! Ämter. Unendliche Weiten. Habe in mehreren Anläufen versucht, einen KOMPLETTEN Antrag auf

Arbeitslosengeld zu stellen. Fazit: Immer hat ein dubioses Formular oder eine Bescheinigung gefehlt. Bis ich mit meiner druckfrischen PCA-Abo-Ausgabe unterm Arm – zwecks Kurzweil auf öden Fluren – ins Büro des Sachbearbeiters stiefelte. Beim Wühlen in meinen (natürlich nicht vollständigen) Papieren änderte sich auf einmal einiges. O-Ton: „Ja, wenn Sie so weit sind, dann ... äähähäh ... ist das die neue PCA? Darf ich mal gaaanz kurz?“ Er durfte. Und Abrakadabra ... das Heft ist bares Geld wert. Im Ernst, der Antrag ist schwuppdwupp doch vollständig und wird in sieben Tagen (positiv) bewertet. Tasse Kaffee hab ich auch bekommen (so konnte er noch ein bisschen blättern). Bin jetzt so was wie privat versichert, halt nur bei der Bundesagentur für Arbeit.

HOLGER TETTENBORN WITTEN

Und wir sind also ein staatlich subventioniertes Magazin. Wir danken der SPD

## EPISTULA INTERRUPTA 2

Hallo Leute, ich wollte nur wissen, ob es mittlerweile einen Patch, ein Upgrade, einen Mod oder

CHRISTIAN HOLZMÜLLER PER E-MAIL

Herzanfall beim Tippen? Falls jemand einen Christian Holzmueller kennt: Bitte sofort mal nachschauen und gegebenenfalls wiederbeleben.

## DAS IST DOCH KEIN AKT!

[Dienstag, 10. Februar, 17:52 Uhr] [...] Ich wollte fragen, ob ich euch ein (Akt-)Foto von mir zusenden darf. Ich bin 1,80 Meter groß, 19 Jahre alt, arabischer Abstammung und weiblich. Bitte um schnellstmögliche Antwort. Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit. [...]

SAHRA VOLKER PER E-MAIL

Die Mail ist mit Sahra Volker unterzeichnet. Outlook zeigt aber als Absender „Nico Noack“. Der wiederum hält sich für wahnsinnig witzig und dachte, er kann uns verarschen. Stimmt's?

[Mittwoch, 11. Februar, 14:40 Uhr] Verdammte Scheiße!

NICO NOACK PER E-MAIL

Wussten wir's doch. Häng du mal lieber weiter deine Britney-Poster an die Wand



»Neurodermitis: Das Salz im Toten Meer lindert Juckreiz.«

POLIT-PFIFTIKUS DES MONATS



»Neulich bei Herzblatt: Homosexuellen-Runde.«

[Mittwoch, 28. Januar, 18:46 Uhr] Tach, also ich finde die Aktion gar net lustig mit'm Stoiber [...]. Mein Gott, der hat sich vielleicht umgebracht, aber muss man den armen Karl von der SPD dann noch bei „Äh ... geht das auch im echten Leben?“ als Beispiel bringen? Ich find das relativ geschmacklos und krank. [...]

THOMAS, PER E-MAIL

Stoiber ist tot? Und war bei der SPD? Oje, dann schämen wir uns natürlich. Oder meinst du den kleinen Scherz über Möllemann von der FDP?

[Donnerstag, 29. Januar, 18:36 Uhr] Ich meine die Seite 75 im aktuellen Heft. Von mir aus heißt der auch Trittin und ist bei der CDU. Ich find das trotzdem net gut.

THOMAS, PER E-MAIL

Ist ja okay, wir haben es zur Kenntnis genommen und sind auch sehr betroffen.

[Donnerstag, 29. Januar, 18:37 Uhr] Aber gib ma' Handynummer von der gelben Ritter.

THOMAS, PER E-MAIL

Vergiss es! Rebecca steht auf intelligente Männer.

DAS IST HEFTIG!



»Musste das sein: Heino nimmt Techno-Album auf.«

Als ich mir am 30.1. die neue PC ACTION kaufte, sah ich auf Seite 42, dass ihr in Ausgabe 8/03 die Vollversion von Mafia und die Demo von Duke Nukem Forever auf der DVD hattet. Doch leider hatte der Tengelmann in unserem Kaff erst ab der Ausgabe 11/03 eure Zeitschrift im Angebot. Der langen Rede kurzer Sinn: Kann man noch Ausgaben der PC ACTION aus dem vergangenen Jahr nachbestellen?

ALEXANDER HUFFNAGEL, MUNSTER B DIEBURG

An alle, die das Heft 8/2003 nachbestellen wollten: Danke! Es hätte sich fast gelohnt, diese nie erschienene Ausgabe nachträglich zu produzieren. Was haben wir gelacht.

EINFACH BESTECHEND

[...] Außerdem könnte man meinen, dass Sie von manchen Herstellern Geld bekommen, wenn Sie einen Test des Monats zu deren Spielen drucken. Denn warum sonst würde ein Spiel Breed, das nur eine Wertung von 64 % bekommt, auf sechs Seiten abgedruckt, wo es doch auch Afrika Korps vs. Desert Rats mit 83 %, Sacred mit mindestens 80 %, Vietcong: Fist Alpha mit 81 % und X 2 mit 81 % gibt. Auf die

großen Erwartungen kann man es nicht schieben, denn die gab es bei X 2 sicher im selben Maße. [...]

MATTHIAS NIKOLAUS, PER E-MAIL

Stimmt, der Hersteller von Breed machte eine Million Euro Bestechungsgeld locker, damit wir dem Spiel sagenhafte 64 % geben.

ABO ADE!

Also ich glaub, ihr habt langsam Matsch am Paddel. Wieso erscheint euer Heft nun mit 1.000 anderen Heften am Monatsende? Ihr habt doch 'nen Knall. Bisher konnte ich mich immer Mitte des Monats auf euch freuen und Anfang des Monats auf die „Spielstern“. Immer hatte das eine Heft zu dem Zeitpunkt (logischerweise) neuere Informationen. Und nun? Jetzt steht in beiden Zeitschriften dasselbe! Leider sehe ich mich deshalb dazu gezwungen, mein Spielstern-Abonnement zu kündigen. [...]

PATRIK CIESIELSKI, PER E-MAIL

Wir sind quasi untröstlich.

DIESE ÄRSCH!



»Job mit gutem Nebenverdienst: Modell für Tätowierer-Lehrlinge.«

Alarmstufe Rot! Schmeißt die klingonischen Huren über Bord und setzt Kurs nach Ion Storm! Reißt den Ärschen ihre Ärsche auf! Was'n das für'n Scheiß? [...] Seit zwei Jahren warte ich jetzt auf diese Fortsetzung und bin jedes Mal einen Tod gestorben, wenn der Veröffentlichungstermin von Deus Ex 2 wieder um zwölf Menschenleben verschoben worden ist – und jetzt das: Wie können die sich einbilden, ein Spiel zu programmieren, das alle Besitzer von Geforce2- bzw. Geforce-MX-Kartenbesitzer ausschließt? [...]

STEFFEN POETSCH, PER E-MAIL

Genau! Aber die größte Frechheit ist, dass es nicht auf Disketten erscheint.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Also, die PC ACTION ist angekommen, habe gleich einen Fehler gefunden. Seite 50, am Anfang des Textes zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow: „Die Wachleute wurden kurzerhand ins virtuelle Nirwana befördert.“ Also, laut meinem Lexikon wird „Nirwana“ nicht mit „w“, sondern mit „v“ – also „Nirvana“ – geschrieben.

BRUNO SELCK, HAMBURG

Die erste Schreibweise ist aber „Nirwana“. In was für ein Lexikon haben Sie

geschaut? In einen „Rock & Pop“-Almanach, wo die Band Nirvana aufgeführt ist? In einem Brockhaus von 1843? Vielleicht war ein Rechtschreibführer statt eines Lexikons besser gewesen? Oder können Sie Sanskrit, eine in Indien noch verwendete altindische Literatur- und Gelehrtensprache, wo's „Nirvana“ geschrieben wird? Dummerweise verkaufen wir unser Magazin nur im deutschsprachigen Raum. Tipp: Du- den, € 19,99.



## FRAUENHILFSDIENST

Ich bin eine Frau, darum sehe ich auch keine Hoffnung, dass mein Brief gedruckt wird. Dieser richtet sich mehr gegen eure (männlichen) Leser als gegen euch, da ich in jeder Ausgabe bei den Leserbriefen Klagen lese. Oft, dass ihr frauenfeindlich seid. Ich als Frau – keine Blondine – finde das sehr unterhaltsam, wenn ihr euch bemüht, frauenfeindlich rüberzukommen. [...] Liebe PCA, MACHT WEITER SO!

DEBBIE, PER E-MAIL

Wir wussten doch, dass Frauen auf Machosprüche und Erniedrigungen stehen.

## MARCEL UND BRIGITTE

An Harald Fränkel: Du bist der größte Spinner auf dem Planeten, den es gibt. Das gefällt mir. Und die PC ACTION ist die bekloppteste Zeitschrift neben der Brigitte. Daher lese ich sie regelmäßig (nein, ich habe sie nicht abonniert). [...]

MARCEL GRAWE, PER E-MAIL

Hey, es ist doch keine Schande, die Brigitte zu abonnieren! Zumindest als Frau.

## TUT DAS WEH?

Schönen guten Tag, Herr Fränkel! Die gestiegenen Verkaufszahlen sind wohl vor allem auf den überwiegenden Pubertär-Humor und auf die sekundären weiblichen

Geschlechtsteile zurückzuführen. Ernsthaft: Schmerzt die Gewissheit nicht, dass von 100.000 Käufern vielleicht gerade mal zehn Prozent verstehen, was ihr meint oder was ihr ausdrücken wollt? [...]

PHILIPP  
NIEMANN  
PER E-MAIL

Hauptsache, sie geben uns ihre Kohle

## HABEN DIE 'NEN RITTER-SCHLAG? 2

Das übliche Geschwafel zu eurer Zeitschrift schenke ich mir, sie ist einfach gut, sonst würde ich sie nicht kaufen. Da die Strategie des Lesers William Scythe in der jüngsten Ausgabe so erfolgreich war, möchte ich mich anschließen. Also, diese Frau Ritter ist ja so was von abgrundtief hässlich, dass die Vögel die Kirschen vom letzten Jahr wiederbringen. Da der Som-

mer schon fast vor der Tür steht, könntest du diesmal als Gegenbeweis ein größeres Foto von ihr abdrucken, vielleicht sogar eines, auf dem etwas mehr Haut zu sehen ist. So in der Größe DIN A3 oder zum Ausfalten in der Heftmitte.

STEFFEN SCHOLZ, PER  
E-MAIL

Tja, wärs du Abonnement, hättest du das Foto oben als DIN-A1-Poster bekommen – in der vorliegenden Ausgabe. Schade eigentlich

## KANN ICH?

Kann ich vielleicht mal bei euch Praktikum machen oder so?

SKATE, PER E-MAIL

Klar, wenn du weiblich bist, ein Bewerbungsfoto (Ganzkörper, Bikinifoto) schickst und gegebenenfalls auf Alimamente verzichten.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!\*

Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.

Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE @ PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG  
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE  
DR.-MACK-STRASSE 77  
90762 FÜRTH

Absender nicht vergessen. Ja?

\* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pva.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bguser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.



Spielfirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEFE @ PCACTION.DE mit dem Stichwort „MER DAMIT!“. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



## DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

Überraschungs-Rucksack „Breed“

(Inhalt: vier streng geheime Fan-Artikel)

Modellauto „Afrika Korps“

(VW-Kubelwagen, rund 8,5 Zentimeter)

Tischaufsteller „Buddy Bear“

(Modell „Berlin Comic“, 22 Zentimeter, Wert: 49 Euro)

## GEWINNER DER VORAUSGARE:

Oskar Giesdorf, Werdrath (Kalender „Lula 3D“), Reinhard Pohke, Berlin (Kalender „Rome - Total War“), Michael Duttweber, Dinklage (Poster „Britney Spears Dance Beat“)

# Helle Bechtung!

## Die Wahnsinns-Prämien kommen.

So viele Prämien gab's noch nie bei PC ACTION. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl unter reihenweise genialen Prämien.



### Battlefield Vietnam

*Battlefield Vietnam* entführt den Spieler in einige der heftigsten Schlachten des Vietnamkrieges. Der Spieler kämpft im Dschungel, der den Ho-Chi-Minh-Pfad umgibt und bis zu den Straßen von Saigon reicht. Dabei wird der actiongeladene Multiplayer-Stil, der *Battlefield* 1942 so erfolgreich machte, natürlich beibehalten.  
Release: 26.3.04

Prämien-Nr.: 002441



### Unreal Tournament 2004

*Unreal Tournament 2004* setzt auf dem Fundament des Vorgängers auf: fantastische Grafiken, dichte Atmosphäre, durchdringender Sound und natürlich die herausfordernde Action. Neben revolutionären neuen Spielmodi und Szenarien werden *Unreal* Fans vor allem durch den Zusatz von verschiedenen Fahrzeugen eine völlig neue Spielerfahrung erleben.  
Release: 18.03.04

Prämien-Nr.: 002440





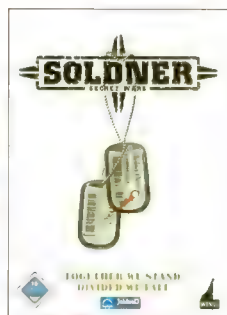
**Thief 3: Deadly Shadows**  
Garretts drittes Abenteuer verspricht knackigen Taktik-Spaß und einmaliges Meisterdieb-Flair. Release: 10.09.04.  
Prämien-Nr.: 002444



**Deus Ex: Invisible War**  
Alex D. tritt in die Fußstapfen von J. C. Denton – spannend und mit viel spielerischer Abwechslung. Release: 05.03.04.  
Prämien-Nr.: 002231



**AOpen Chamaeleon 32/52-52fach CD-RW**  
Dank Justlink brauchen Sie keine Fehlbrände zu fürchten. Zusätzlich drei Frontblenden.  
Prämien-Nr.: 002449



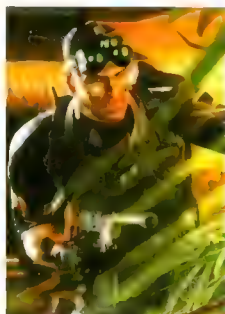
**Söldner**  
Dutzende Fahr- und Flugzeuge, mannigfaltige Taktik-Kniffe für Fans moderner Mehrspieler-Shooter. Release: 30.4.04.  
Prämien-Nr.: 002445



**Logitech MX 500**  
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler bestens geeignet.  
Prämien-Nr.: 002446



**Sacred**  
Auf den Spuren von Diablo: Gladiator, Magier & Co. verdrehen seine Monsterhorden im zauberhaften Fantasy-Szenario.  
Prämien-Nr.: 002438



**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**  
Sam Fisher ist wieder da. Noch geheimnisvoller und mit neuartigem Mehrspieler-Modus. Release: 27.03.04.  
Prämien-Nr.: 002443



**Sharkoon USB-Stick 128 MB**  
Mit dem Sharkoon USB-Stick können Sie 128 MByte an Daten mobil in der Hosentasche transportieren.  
Prämien-Nr.: 002447

Einfach und bequem online abonnieren:

**megaabo.paction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

**PC ACTION**

Copyright-Anspruch: Alle Angaben sind ohne Gewähr. Versand auf dem Weg, PC Action, Computer Abo Service, Postfach 1129 73612 Stockstadt

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD  
(€ 119,90/24 Ausgaben (+ € 1,80/Monat), Versand € 139,90/24 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD  
WICHTIG: Alle kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Herausgeber des neuen Abonnenten mitschicken  
(€ 119,90/24 Ausgaben (+ € 1,80/Monat), Versand € 139,90/24 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM  
(€ 119,90/24 Ausgaben (+ € 1,80/Monat), Versand € 139,90/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die noch die Abo-Rechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

Name Vorname

Strasse Nr.

PLZ Wohnort

Telefon Nr. (11-Stellen, für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse  
(Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name Vorname

Strasse Nr.

PLZ Wohnort

Telefon Nr. (11-Stellen, für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie

|        |             |
|--------|-------------|
| Prämie | Prämien-Nr. |
|        |             |

Prämienversand erfolgt durch Playcom und Ulternate

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger, und never Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION

Datum

Unterschrift (Der Empfänger muss gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos

Bitte beachten: Bei Bankentzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Rechnung per Bankentzug (Prämienwert ca. 2-3 Ausgaben)

Kreditinstitut

Bankleitzahl

Kontonummer

☐ Gegen Rechnung (Prämienwert € bis 8 Ausgaben)

COMPUTEC-MAGAZIN Nr. 10/2002 vom 11.08.02 nach dem Bundesgesetz über den Datenschutz

## BLICKPUNKT

## Tod und Spiele!

Nicht jede Schwangerschaft verläuft ohne Komplikationen. Manchmal bleibt gar die Geburt einfach aus. Zumindest bei Spielen. VERSCHOLLENE SPIELE, sozusagen.

Es überlebte Bilder, erste Videos, erste spielbare Versionen, erste Artikel. Und dann kommt nichts mehr. Nur noch Blabla und tröstende Worte. Was ist zum Beispiel mit Duke Nukem Forever los? Oder Fallout 3? Wir führten den größten Problemkindern auf den Zahn. Als weltweit erstes Magazin lassen wir die betroffenen Spiele selbst zu Wort kommen. Das ist neu, das hat sich vorher noch niemand getraut. Werden Sie Zeuge der erschütternden Wahrheit über die sexuelle Gewalt in der rauen Spielebranche. Wir räumen den Fällen, bei denen noch Hoffnung besteht, natürlich etwas mehr Platz ein als den nahezu hoffnungslosen Schicksalen. Und das ist nur die Spitze des Eisbergs. Stadtbekannte, Obdachlose wie Warcraft Adventures müssen heute noch schweigen. Aber lesen Sie selbst! JOACHIM HENSE/ARNDT MERTENS

## DIE KANNST DU VERGESSEN!

## SWAT 4: URBAN JUSTICE



Ein Moderator des offiziellen SWAT 4-Forums hat aber vor kurzem bekannt gegeben, dass ich auf Eis gelegt wurde.

Ich sollte in der Zukunft spielen – im Jahr 2006, genauer genommen. Keiner glaubt mehr an meine Veröffentlichung. Große Online-Versender behaupten nun, ich würde am 1. Dezember 2004 erscheinen.

ZULETZT GEGEHEN:  
ENTWICKLER:

Trailer, August 2002  
Sierra

## GALLEON



Meine Xbox-Version wurde für einen Spottpreis von SCI Games gekauft und soll noch innerhalb eines halbes Jahres erscheinen.

ZULETZT GEGEHEN:  
ENTWICKLER: Bilder und Videos im Internet, 2004  
Confounding Factor

## SIMS VILLE



September 2001 offiziell für tot erklärt. Meinem Entwicklungsteam wurden andere Projekte wie Sims Online zugewiesen.

ZULETZT GEGEHEN:  
ENTWICKLER: Bilder und Videos, August 2001  
Maxis



## Loose Cannon

GTA kannte ich damals noch nicht, als mich Digital Anvil erfand. Neben *Freelancer* war ich deren großer Hoffnungsträger. Ein ordentlicher Straßenfeger sollte ich werden. Mit neun amerikanischen Metropolen, die miteinander verbunden sein sollten, jeder Menge Autos und Waffen. Mein Hauptcharakter hieß Ashe und meine Storyline sollte dichter sein als Harald Juhnke nach seinem Gutenachtabacker. Doch weil ich so ein verfressener kleiner Bastard war, konnte mich Digital Anvil nicht mehr

ernähren und verkaufte mich an Ubisoft. Die gaben mich bei *Sinister Games* in Pflege. Dort bin ich inzwischen aber auch wieder rausgefliegen. Genau wie im Herbst 2003 von der Release-Liste von Ubisoft. Angeblich soll ich irgendwann doch noch erscheinen. Wann genau, weiß nur Gott.

**ZULETZT GEGEHEN:** Grützenschlechte, spielbare Version, E3 2001  
**ENTWICKLER:** Ubisoft Inhouse  
**ICH KOMME ZU:** 55 %



## Four Horsemen of the Apocalypse



»Im Frauenwohnheim orten die kritischen Tage immer in ein Bad aus.«



»Das Busenwunder von Bern.«

Ich gestehe: Ich war ein brutales Stück. Ich war der ganze Stolz meiner Erzeuger, obwohl ich in Sachen Spielspaß als misstraten galt. Doch das kompensierte ich buchstäblich mit Gewalt! Ich war ein Actiontitel ohne Tabus, dafür mit umso mehr Gedärmen, abgerissenen Korperteilen und knapp bekleideten Chicks. Sogar Ex-Pornodarstellerin Traci Lords wurde für mich als Synchronsprecherin engagiert. Übrigens: Der übergewichtige PCA-Chef Christian Bigge durfte auf der E3 2003 sogar mit mir spielen! Kurz darauf ging mein Hersteller wieder einmal Pleite. Das passierte bei 3DO dauernd und war somit kein Grund

zur Panik. Die hatten schließlich ganz viel Geld in mich gesteckt und einen Deal mit dem mehrfachen Oscar-Preisträger Stan Winston (*Terminator*, *Jurassic Park*, *Ahens*) abgeschlossen. Dessen Firma sollte die passenden Action-Figuren zum Spiel modellieren. Doch 3DO-Papa Trip Hawkins rettete diesmal nichts mehr und der Laden starb. Mein Schwesterprodukt *Street Racing Syndicate* wurde vom Nachlassverwalter an Namco verschachert. Mich will nach wie vor keiner

**ZULETZT GEGEHEN:** Spielbar, E3 2003  
**ENTWICKLER:** 3DO (R.I.P.)  
**ICH KOMME ZU:** 25 %

## Team Fortress 2: Brotherhood of Arms

Ich hab langsam die Faxen dick! Bereits 1999 kündigte mich Valve fett an und seitdem geht es mit mir bergab. Den Untertitel *Brotherhood of Arms* hatten sie mir damals verpasst. Der cools-te Teamplay-Shooter aller Zeiten sollte ich werden. Mein Papa Robin Walker wollte mich zur Ikone aller Mehrspieler-Shooter machen. Von wegen! Nach *Counter-Strike* tickten die Uhren anders. Keiner nahm sich mehr Zeit für mich. Plötzlich hieß es, man wolle „meine Grafik noch einmal komplett überarbeiten“. Pahl! Besser als *Counter-Strike* sah ich schon damals aus. Das beweisen die Fotos von mir, die Valve damals

an die Presse verschickte. Und überhaupt: Wen interessiert denn bei zwölf Spielerklassen wie Spion, Ingenieur oder Offizier, wie ich aussehe? Mich jedenfalls nicht. Aber was soll ich machen? Ich stehe in der Nahrungskette ganz hinten. Das erste *Team Fortress* spielt auch fast keiner mehr. Da kann ich ja schon froh sein, dass Valve in Form von Pressesprecher Doug Lombardi immer noch beteuert: „Ja, es kommt.“

**ZULETZT GEGEHEN:** Screenshots, Dezember 1999  
**ENTWICKLER:** Valve  
**ICH KOMME ZU:** 20 %



»Erste schwule Erfahrung: Anführer.«

## ULTIMA WORLD ONLINE: ORIGIN



dass ich sterben sollte. Viele meiner Schöpfer arbeiten inzwischen bei Onkel Garriotts Firma Destination Games.

*Ultima Online* ist das erste richtig erfolgreiche Online-Rollenspiel. Ich sollte sein Nachfolger werden. Dazu kam es nicht. Electronic Arts, der Chef meiner Designer bei Origin, entschied im März 2001,

**ZULETZT GEGEHEN:** Minutensommer, E3 2000  
**ENTWICKLER:** Origin Systems

## OUTCAST 2



komplett fertig. Dann wurde viel gezankt und mein belgischer Vater Appeal ging im August 2002 pleite.

**ZULETZT GEGEHEN:** Screenshots im Internet, 2002  
**ENTWICKLER:** Appeal

## SIN 2



vertreiben vorgestellt. Das war im Sommer 2003. Adoptieren wollte mich niemand. Die Welt ist schlecht!

**ZULETZT GEGEHEN:** Demo, Sommer 2003  
**ENTWICKLER:** Ritual Entertainment

»Die Grafik wird mit der Zeit immer besser. Genau wie guter Wein. Und Harald Fränkel hat eine tolle Frisur.«



## Counter-Strike: Condition Zero

Obwohl es im Volksmund heißt, dass viele Köche den Brei verderben, fummelten fünf verschiedene Entwickler in meinen Eingeweiden herum! Dauernd wurde mein Veröffentlichungstermin geändert und einige haben mich sogar vorschnell getestet, obwohl ich gar nicht alle beisammen hatte! Besonders schockierend: Es gibt bereits Raubkopien von mir im Internet! Doch auch Lichtblicke waren mir vergönnt. Am 16. Dezember letzten Jahres etwa hat mein Hersteller zu Ehren meiner bevorstehenden Geburt eine Party in San Francisco geschmissen. Doch die Freude wahrte nicht lange, denn als ich der USK zur Prüfung vorgelegt

wurde, verweigerte man mir doch glatt die Jugendfreigabe! Da ich weltweit zeitgleich erscheinen soll, hatte das wieder eine dicke Verschönerung zur Folge. In welcher Form ich in Deutschland auf den Markt komme, ist trotzdem noch nicht ganz klar, doch dass die Sittenwächter an mir herumschuppeln, ist wohl unvermeidlich. Ich hoffe ja, wirklich im März 2004 das Licht der Welt zu erblicken, doch das wird bestimmt wieder nix!

**ZULETZT GEGEHEN:** Test bei der Konkurrenz, 9/2003  
**ENTWICKLER:** (Inzwischen) Turtle Rock Studios  
**ICH KOMME ZU:** 95 %

Ich war jung, sah gut aus, jeder wollte mich. Und dabei hieß ich gar nicht Liv Tyler, sondern *The Y-Project*. So gut ausgesehen habe ich, weil ich an meine Haut nur Wasser und die jeweils aktuelle Unreal-Engine aus Amerika ließ. Meine Kölner Eltern Westka hatten große Pläne mit mir. Ich sollte eine Art *Deus Ex* im Weltall werden. Alternative Enden, jede Menge Waffen und genmanipulierte Monster-Insekten aus dem 23. Jahrhundert inklusive. Dann gab plötzlich der Konzern, zu dem Westka gehörte, kein Geld mehr für mich aus. Ich habe keine Ahnung, warum. Ich war doch geil! Westka meldete Konkurs

an. Mich gibt es noch, aber ich wohne bei meinem Insolvenzverwalter. „Bis Januar 2003 hofften wir, mit unserer neuen Firma Joylabs an *Y-Project* weiterarbeiten zu dürfen“, vertreibt neulich mein ehemaliger Produzent Thomas Schafer der PC ACTION. „Diese Hoffnung ist endgültig vorbei.“ Seitdem komme ich immer mal ins Gespräch, aber Neues gesehen hat keiner mehr von mir. Ich bin traurig und weine mich oft in den Schlaf.

**ZULETZT GEGEHEN:** Hinterzimmer, Games Convention 2002  
**ENTWICKLER:** Westka Interactive  
**ICH KOMME ZU:** 10 %

## The Y-Project

»Stachelbär (ursus spinosus) in freier Wildbahn.«



## Duke Nukem Forever

»Lang Danny Silver: zweite Karriere bei der Polizei.«



Ich schäme mich so. Jahrelang haben meine Herrchen von 3D Realms an mir herumgedoktort. Standig wurde großspurig verkündet, wie geil ich schon bin. Aber leider verzettelten sich meine Macher dauernd und so geht das nun schon seit rund sieben Jahren! Irgendwann wurden dann sogar die Screenshots von meiner offiziellen Internet-Wohnung entfernt, da ein Wechsel der Grafik-Engine vollzogen wurde. Verständlich, denn bis ich erscheine, wird die Unreal-Engine wohl nur noch in alten Handy-Spielen eingesetzt. Als Ende letzten Jahres Take-2-Boss Jeffrey Lapin verkündete, Ende 2004/Anfang 2005 wäre es so weit, interessierte das eigentlich

niemanden. Und als sich kurz darauf 3D Realms zu Wort meldete, um diesen überaus präzisen Termin für null und nichtig zu erklären, wunderte das auch keinen alten Arsch. Ich will ganz ehrlich sein: Mittlerweile ist es mir ziemlich egal, ob ich auf den Markt komme oder nicht. Meinem Kumpel Prey geht es übrigens genauso. Wenn ich irgendwann erscheine, werde ich die hochgesteckten Erwartungen vor lauter Altersschwäche doch sowieso nicht mehr erfüllen können, oder?

**ZULETZT GEGEHEN:** Trailer, E3 2001  
**ENTWICKLER:** 3D Realms  
**ICH KOMME ZU:** 66,6 %

## DIE KANNST DU AUCH VERGESSEN!

### FALLOUT 3



Lange haben Rollenspiel-Fans vergeblich auf mich gewartet. Ich hab immer gegahnt, dass mich ein früher Tod ereilen würde. Als Interplay im Dezember Black Isle Studios schloss und mir damit den Todesstoß versetzte, war ich nicht sonderlich überrascht. Irgendwie haben das alle schon vorher gespürt.

**ZULETZT GEGEHEN:** Oktober, Dezember 2003  
**ENTWICKLER:** Black Isle Studios

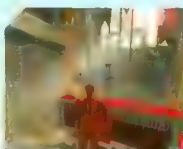
### TURRICAN 3D



gann der Knatsch. Meine Eltern ließen sich scheiden und Unterhaltszahlungen blieben aus.

**ZULETZT GEGEHEN:** Musikvideos, 2001  
**ENTWICKLER:** Manfred Trenz/AllVision

### GAME OF DEATH



Leben erweckt werden. Subtiler Horror, hieß dritt. Veröffentlichung wollte mir keena. Ich weß doch auch nicht warum.

**ZULETZT GEGEHEN:** Trailer auf Film-DVD, 2003  
**ENTWICKLER:** Hurns Entertainment



# BLUTIG FREI

# WALDIG!



Jetzt nur bei EBCGames! Armed & Dangerous kaufen und tolle Bonusdisk mit viel Extramaterial zum Spiel abstauben!



Info: [www.abgames.de](http://www.abgames.de)

**Gestatten: Die Löwenherzen.** Eine Bande abgedrehter Rebellen mit einer unmöglichen Mission. Mit ihrem Arsenal ungeheurerlicher Waffen stehen alle Weichen auf Sieg – 12.000 Kugeln hin oder her. Wenn es den Löwenherzen gelingt, Armeen psycholischer Roboter und Wände zerschmetternder Giganto-Riesen zu besiegen, könnten sie die Welt retten – falls sie die nicht zuvor schon abgefackelt haben.

JETZT ERHÄLTlich FÜR



[armed.bccarts.com](http://armed.bccarts.com)

Alle Rechte vorbehalten. EBCGames und die Namen der Spiele sind eingetragene Warenzeichen von EBCGames. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. EBCGames ist eine Marke von EBCGames.



# Berufsberatung in Serie

Einst ein Star und Multitalent,  
jetzt nur noch schäbiger  
PCR-REDAKTEUR: AHMET ISCITURK.

**Letzter Teil**

Das ist alles,  
was mir von  
meiner Karriere  
als Rockstar  
geblieben ist.

**MAX P**  
THE FALL O.  
A FIRM HOLD

**I**ch konnte schon mit vier Jahren gut lesen und schreiben. Also wurde ich mit fünf eingeschult. Dort gehörte ich wider Erwarten zu den Schlechtesten. Interessierte mich aber nicht! Musik dafür umso mehr und daher verbrachte ich damit die meiste Zeit. In den Schulferien jobbte ich, um die Kohle für Ausrüstung zusammenzukratzen. Weil im Jahr 1987 Rap-Musik noch richtig gut war, habe ich mit Freunden Hip-Hop-Tracks gemacht. Die Gruppen hießen King Size Terror, Cartel, Ses und Karakan. Das Rappen hab ich anderen

überlassen und mich mehr um die Beats gekümmert.

## ROCKSTAR

Die erste King-Size-Terror-Max erschien vor 14 Jahren. Zwölf Monate später kam die erste LP raus und Ende 1993 folgte ein weiteres Album. Im „Underground“ waren die Sachen bekannt, doch Geld konnten wir damit nicht wirklich verdienen. Ich moderierte zudem eine Rap-Radiosendung, aber dafür gab's ebenfalls keine Kohle. Manchmal saß ich tagelang im Dunkeln, weil ich die Stromrechnung nicht zahlen konnte. So durfte es nicht weitergehen –

und eines Tages wurden wir vom Musik-Sender VIVA eingeladen, um in der Sendung Freestyle aufzutreten. Wir waren die Pioniere des türkischsprachigen Hip-Hops. Danach ging es recht schnell: 1994 erschien die LP Cartel, die allein in der Türkei mehrere hunderttausend Mal verkauft wurde und Platinstatus erreichte. Eine der Schlagzeilen lautete: „Türkische Gastarbeiter-Kinder stoßen Michael Jackson vom Thron!“

## WER NICHTS WIRD, WIRD WIRT

Das wurde mir alles zu viel und ich wollte erst mal nix mehr mit Musik zu tun haben. Ich be-

gann, mich noch massiver mit dem Nachtleben zu beschäftigen, spielte in einigen Kurzfilmen mit und arbeitete in der Gastronomie. 1998 eröffneten mein Bruder und ich die beste Kneipe der Welt: die Schleuder. Nach fast drei Jahren war ich ausgebrannt und wollte einfach nur ein normales Spießbürger-Dasein führen. Da ich immer schon gerne gezeugt habe und nebenbei für US-Webseiten Konsolenspiel-Tests schrieb, hab ich mich als Spieleredakteur beworben. Wohin mich das gebracht hat, wissen Sie ja. Nun, man kann eben nicht alles haben.

AHMET ISCITURK

So sah die Schleuder aus, wenn geschlossen war.



So sah die Schleuder aus, wenn geöffnet.



## Das rat ich dir!

### SEI EIN TIER ...

Scheiß auf Abi und abgeschlossene Berufsausbildung! Ich war in der Schule immer eine Niete und gelernt hab ich auch nix. Deshalb legte ich meiner Bewerbung auch kein Zeugnis oder Ähnliches bei. Wir reden hier schließlich über Spiele-Zeitschriften und nicht über hochgeistige Literatur. Schicken Sie einfach gute Probe-Artikel und erwähnen Sie so oft wie möglich, dass Sie überaus belastbar sind. Das reicht, denn freie Redakteurs-Stellen müssen in der Regel sehr schnell wieder besetzt werden und da zählt in erster Linie die Leistung. Kann natürlich auch sein, dass ich einfach nur Glück hatte!

### SEI EIN STREBER ...

Ein Tipp, der im Redakteurs-Alltag Gold wert ist: Die meisten Redakteure sind faule Schweine und drücken sich um jede Mehrarbeit. Das genau ist Ihre Chance! Melden Sie sich so oft wie möglich, wenn Freiwillige für kleinere Aufgaben und Artikel gesucht werden. Wenn dann mal ein wirklicher Scheißjob vergeben wird, lässt man Sie in Ruhe und spannt stattdessen die Kollegen ein. Schließlich opfern Sie sich ja schon oft genug freiwillig für die Redaktion. Auf diese Weise werden Ihnen übrigens auch Schwächen wie beispielsweise Unpünktlichkeit verziehen. Es lohnt auch, nachts E-Mails mit beruflichem Inhalt an die Vorgesetzten zu schicken. Dadurch wirken Sie volle Kanne fleißig!



## STORAGE SOLUTIONS



USB Flexi-Drive™ Value

**Sharkoon**  
more solutions



USB Flexi-Drive™ SE



# Mach's dir selbst!

Immer nur in vorgegebene Werten eintauchen ist langweilig? Dann entwickeln Sie doch Ihre eigenen Top-Spiele. Im STUDIENGANG GAMEDESIGN lernen Sie wie's geht.

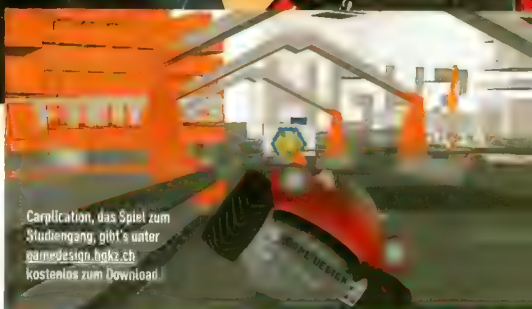
**W**ir zitieren aus einem Artikel von Steffen P. Walz (M. A.), Dozent an der Fachhochschule für Gestaltung und Kunst Zürich. „Computerspiele stellen ein bedeutendes, massenhaftes Phänomen der radikalen Moderne dar, indem sie ‚Spiel‘ als anthropologische Konstante und ‚Computer‘ (im Sinne von Informations- und Kommunikationstechnologien: IKT) synthetisieren. Zu diesem Syllogismus kommt es wohl auch deswegen, weil eine Affinität zwischen Games und Computern besteht.“ Leicht vereinfacht übersetzt heisst das: „Viele Leute zocken Games, geil!“ Noch geiler: Wie man Computerspiele selber macht und welche Techniken verwendet werden, um Überflieger wie *Half-Life 2* oder *Far Cry* zum Leben zu erwecken, können Sie nun studieren. Eben an der Fachhochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, wo im September mit dem Schwerpunktstudiengang Game Design die erste Spiele-Ausbildung an einer Hoch-

schule im deutschsprachigen Raum startet.

## FÜR WEN IST DAS INTERESSANT?

Für alle, die sich nach der Ausbildung einen Job als Produzent, Chefentwickler, Konzeptautor oder Level-Designer vorstellen können. In Zürich beschäftigt man sich untypisch zunächst viel mit den theoretischen Hintergründen des Zockens. Wie funktionieren Spiele, was macht die Faszination Computerspiel aus und welche kulturellen Unterschiede gibt es in den diversen Entwicklerländern? Doch keine Sorge, auch die Praxis soll nicht zu kurz kommen. Studierende setzen sehr früh eigene Spielideen um, schreiben Codes und basteln an Grafik-Engines herum. Ausserdem sollen bis zu einjährige Praktika in renommierten Spieleschmieden auf dem Programm stehen. Interesse? Im Kasten „Hast du's drauf?“ erfahren Sie, ob Sie die Bewerbungskriterien erfüllen.

CHRISTIAN BIGGE



Carpilication, das Spiel zum Studiengang, gibt's unter [gamedesign.hokz.ch](http://gamedesign.hokz.ch) kostenlos zum Download.

## Hast du's drauf?

Nee, nee, einfach nur gerne zu zocken reicht nicht, wenn Sie in Zürich studieren wollen. Vorbildung wird verlangt. Eine Bewerbung lohnt sich, wenn Sie ...

- ... mindestens das Fachabitur in der Tasche haben.
- ... über eine kreative Schreibe verfügen.
- ... Grundkenntnisse in Programmiersprachen und Grafikprogrammen nachweisen können.
- ... sich nicht nur mit Spielen, sondern auch mit Filmen, Musik und Theater gut auskennen.
- ... Englisch (und Deutsch) in Wort und Schrift beherrschen.
- ... Ihren Mann stehen, wenn's um Wahrscheinlichkeitsrechnung und Trigonometrie geht.
- ... in Ihren Unterlagen gestalterisch-künstlerisch-technologisches Talent belegen.
- ... Zeit für ein vierjähriges Vollstudium haben.
- ... in der Lage sind, pro Semester rund 480 Euro Studiengebühren zu zahlen.
- ... Ihre Mappe bis zum Bewerbungsschluss am 12. März 2004 zusammenstellen.

Sie fühlen sich zum Diplom-Designer Game Design berufen? Senden Sie Ihre Bewerbung an die Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Studienschwerpunkt Interaction Design, Game Design Programm, Ausstellungsstrasse 60, CH-8031 Zürich.



Praktologe: Beidhänder







# VORSCHAU



# Potter Dreier

Harry packt zum dritten Mal den Besen aus und macht in DER GEFANGENE VON ASKABAN Jagd auf den geheimnisvollen Zauberer Sirius Black.

**Action** Pünktlich zum Start des Kinofilms *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* erscheint im Sommer dieses Jahres das gleichnamige Computerspiel rund um die zaubernde Brillenschlange. Beim dritten Abenteuer des Hexerichs kehren Harry

Potter und seine Freunde Ron Weasley und Hermine Granger als Teenager zur Hogwarts-Zauberschule zurück. Dort treffen Sie auf den merkwürdigen Sirius Black, der kurz zuvor aus dem gefürchteten Askaban-Gefängnis ausgebrochen ist und es

scheinbar auf Harry abgesehen hat. Erstmals steuern Sie nicht nur Joanne K. Rowlings Mini-Magier, sondern auch Ron und Hermine durch kräftig aufpolierte 3D-Welten. Mit einer Hand voll neuen Zaubersprüchen kämpfen Sie sich durch die Welt von

Hogwarts und bekommen es dabei mit allerlei bösen Gestalten wie den berüchtigten Dementoren zu tun. Außerdem kann Harry erstmals auf dem Hippogreif durch die Lüfte segeln.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)



# BESSERWISSE

## CHRISTIAN SAUERTEIG ÜBER DIE HOMEPAGE VOM WEISSEN HAUS

## Das heie Haus!

Wollten Sie nicht schon immer mal einen Blick ins „Weiße Haus“ erhaschen? Dort gilt es nämlich einiges zu sehen! Nackte Frauen bei heißen Dildos, wilden Lesbensex, frivole Gang-Bang-Partys, voyeuristische Einblicke in Mädelschlafzimmer, Busenparaden und eine riesige Pornovideo-Sammlung. Glauben Sie nicht? Dann gehen Sie doch mal auf die (vermeintliche) Homepage von Präsident Bushs Amtssitz unter [www.whitehouse.com](http://www.whitehouse.com). Schockierend, was? Aber keine Sorge, 85 Millionen andere Leute tippten auch schon irrtümlich diese statt [www.whitehouse.gov](http://www.whitehouse.gov) in die Adresszeile ihres Internet Explorers und bescherten dem Betreiber Daniel Parisi Einnahmen in Millionenhöhe. Doch damit soll jetzt Schluss sein. Nicht etwa, weil George Bushs Anwälte die Domain einklagen. Das geht nämlich nicht, da „Wei-

des Haus" kein geschützter Begriff ist. Sondern weil der Sohn von Porno-Parisi in Kürze in den Kindergarten kommt und ob der schlüpfrigen Geschäfte seines Vaters nicht „in Verlegenheit gebracht werden soll“. Außerdem möchte der barmherzige Parisi die Internet-Adresse „dem amerikanischen Volk zurückgeben“. Verschenken möchte er sie allerdings nicht, verkaufen gerne – und zwar ausschließlich an Firmen, die nichts mit der Porno-Industrie zu tun haben. Meistbietend, versteht sich. Einer der Interessenten ist übrigens die Firma „National Fruit“ aus Virginia, die schmackhaftes „White House“-Apfelrum herstellt und momentan nur unter whitehousefoods.com zu erreichen ist. Daniel Parisi selbst will sich fortan ausschließlich um seine Familie kümmern – mit seiner Homepage hat er es in weniger als fünf Jahren zum Multimillionär gebracht. Behaupte noch einer, politisches Engagement zahle sich nicht aus!

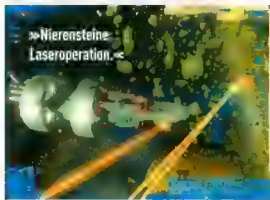


»PC ACTION: neue Webseite«



# Mister Universum

NEXUS schießt Sie in den Weltraum.



**Simulation** Aus Ungarn kommen nicht nur schöne Frauen, sondern auch interessante Computerspiele. Eins davon heißt *Nexus – The Jupiter Incident* und versetzt Sie ans Ende des 22. Jahrhunderts. In sechs epischen Kampagnen mit knapp 40 Missionen müssen Sie für Recht und Ordnung im All sorgen. Spannende Weltraum-Kämpfe gegen Aliens gehören genauso zum Sternenkrieger-Alltag wie der Handel mit kosmischen Gebrauchsgütern. Die riesige 3D-Welt umfasst mehr als 100 Planeten in über 20 Sonnensystemen und bietet eine extrem detaillierte Optik. Geplanter Erscheinungstermin ist im Sommer.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: [www.mithis.hu](http://www.mithis.hu)

# Schlau gemacht!

BLITZKRIEG: BURNING HORIZONS kommt mit verbesserter KI.

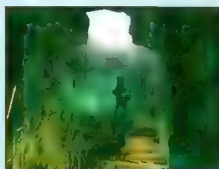


**Strategie** Nachschub für Blitzkrieg-Veteranen! Das Erweiterungsset *Burning Horizons* erscheint laut CDV als „Stand-alone-Add-on“ im Frühjahr. Zu Deutsch: Das Hauptprogramm wird zum Spielen nicht benötigt. Das Entwicklerteam Nival verspricht neben einer neuen Kampagne mit 18 Missionen eine kräftig aufpolierte KI der PC-Truppen. Außerdem sind 50 neue Einheiten geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: [www.blitzkrieg.de](http://www.blitzkrieg.de)

# DARAUF WARTEST DU! KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 [1]

**FAR CRY**  
Crytek, 25. März 2004



2 [3]

**DOOM 3**  
id Software, April 2004



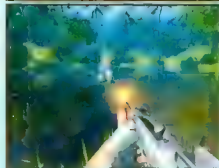
3 [2]

**HALF-LIFE 2**  
Valve Software, 2. Quartal 2004



4 [6]

**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO**  
Turtle Rock, März 2004



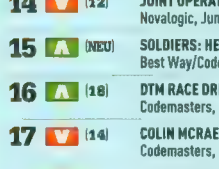
5 [4]

**DIE SIMS 2**  
Maxis, 3. September 2004



6 [5]

**BATTLEFIELD: VIETNAM**  
Digital Illusions, 26. März 2004



7 [13]

**STALKER: OBLIVION LOST**  
GSC Game World, September 2004



8 [10]

**PAINKILLER**  
People Can Fly, 17. März 2004



9 [8]

**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**  
Electronic Arts, 3. Quartal 2004



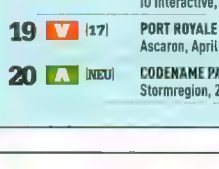
10 [7]

**UNREAL TOURNAMENT 2004**  
Digital Extremes/Epic Games, 18. März 2004



11 [19]

**HDR: SCHLACHT UM MITTERLERDE**  
EA LA, 3. Quartal 2004



12 [10]

**WORLD OF WARCRAFT**  
Blizzard Entertainment, 31. Mai 2004



13 [11]

**DUKE NUKEM FOREVER**  
3D Realms, Winter 2004



14 [12]

**JOINT OPERATIONS**  
Novalogic, Juni 2004



15 [NEU]

**SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2**  
Best Way/Codemasters, Juni 2004



16 [18]

**DTM RACE DRIVER 2**  
Codemasters, 2. Quartal 2004



17 [14]

**COLIN MCRAC RALLY 4**  
Codemasters, März 2004



18 [NEU]

**HITMAN: CONTRACTS**  
IO Interactive, April 2004



19 [17]

**PORT ROYALE 2**  
Ascaron, April 2004



20 [NEU]

**CODENAME PANZERS**  
Stormregion, 2. Quartal 2004

## DU HAST GEWONNEN!

Michael Kießling, Ahrensburg erhält ein Spiel

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnlichsten?



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort und darauf folgend 1 an die (aus der Schweiz) oder 11 an die (aus Österreich). Oder rufen Sie einfach an. Deutschland: 019 24 11 1111 Schweiz: 0901 10 21 1111 Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Titel an:

BREED

oder per E-Mail an [naturmagazin@comcast.de](mailto:naturmagazin@comcast.de)

\*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) \*\*0,70 sfr/SMS \*\*\*0,60 €/SMS \*\*\*\*0,41 €/min \*\*\*\*\*0,50 sfr/min

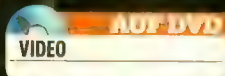
Der Teilnehmer ist verpflichtet, die Gewinnberechnung der Gewinnverteilung schriftlich. Mitarbeiter der Gewinnverteilung der COMPUTER MEDIA AG werden durch Angaben des Gewinns nicht zur Gewinnberechnung verpflichtet.

- Dritter Teil der Spiel-Reihe
- 12 Levels
- Verfolgerperspektive, Ego-Perspektive möglich
- Glacier-Engine
- Verbesserte KI

»Tot: Ench Amun hat sein Gesicht verloren.«

# Mord ist Sport

In HITMAN: CONTRACTS zeigt Nummer 47 sein wahres Gesicht. Er hat große Probleme. Trotzdem wollen Sie garantiert mit ihm spielen.



**D**ie in Kopenhagen ansässigen Entwickler von IO Interactive haben alles, wovon ein PC-ACTION-Redakteur nur träumen kann: eine Kantine, Büros mit Blick aufs Meer, Waschmaschinen am Arbeitsplatz (echt wahr) und einen gut bezahlten Job. Zumindest durften auch wir einen Tag im Paradies erleben und für Sie ein paar Levels des dritten Hitman-Teils Probe spielen. *Hitman: Contracts* macht genau damit weiter, womit *Silent Assassin* endete. Mit fiesen Mordaufträgen.

## FLEISCHBESCHAU

Beispiel: Schlachthaus. Nummer 47 alias Hitman ist einer

der wenigen Menschen, die Klaviersaiten nicht zum Musizieren verwenden. Die Schnur fest mit beiden Händen gespannt, schleicht sich Hitman von hinten an einen Lieferanten im grünen Dress an. Er schlingt den Draht um dessen Hals. Wenige Sekunden später liegt der Lieferant in Unterwäsche tot, hinter seinem Van und ein Glatzkopf mit einer Barcode-Tätowierung nähert sich dem Eingang. Dank seiner grünen Montur lassen ihn die Türsteher anstandslos passieren. Ja, den Glatzkopf spielen Sie! Und nicht jeder darf ins Schlachthaus. Dort feiert der so genannte Meatking heute

eine Party. Hitman feiert mit. Sein Ziel: der Tod des Gastgebers!

## WO IST DER HAKEN?

Auf dem Fliesenboden spielt sich der kantige Fleischscherhaken, bevor Hitman einem Angestellten das spitze Metall in den Rücken treibt. Mit ganzer Kraft reißt der Profikiller sein Opfer nach hinten und rollt es zu Boden. „Das ist einer der neuen Special Moves“, erklärt Charakter-Designer Peter von Linstow. Vor allem ist das harter Tobak! In einer kurzen Zwischensequenz sieht der Spieler noch, wie Hitman den leblosen Körper an ein För-

derband hängt. Auf Knopfdruck setzt es sich ächzend in Bewegung. Horror pur. Ein Textfenster zeigt an, dass die Partygesellschaft inzwischen Verdacht geschöpft hat. Man sucht einen Mann im grünen Lieferantenanzug – Zeit, das Outfit wieder zu wechseln. Minuten später steht Nummer 47 als Kellner vor einem dicken Fleischklops, der sich mit zwei leicht bekleideten Damen auf einem Bett mit roten Satinlaken räkelt. Mündungsfeuer erhellt den Raum. Im Takt des Techno-Gewummers der Party nebenan. Das Satinlaken ist ein bisschen röter als vorher, Ihr Auftrag beendet. Die Eltern des



»Öko-Schweine: Protestmarsch auf dem roten Teppich.«



»Weltrekord: die größte Panföte der Welt steht in Oslo.«

jugen Mädchens, das Mr. Meatking auf dem Gewissen hat, können zufrieden sein. Jetzt nichts wie raus.

## NACHTS SIND ALLE KATZEN GRAU

Egal, welchen Level Sie laden: Es blitzt, regnet und sieht aus, als hätte Gott eine tiefe Depression. Der Grafikstil von *Hitman: Contracts* wirkt deutlich düsterer als in den Vorgängern. Das ist Absicht und liegt daran, dass Sie die Geschichten aus der Sicht von Hitman neu erleben und seine finsternen Erinnerungen nachspielen. Denn Hitman selbst liegt gerade in einem schäbigen Ho-

telzimmer in Paris und halluziniert. Eine Spezialeinheit der Polizei ist ihm dicht auf den Fersen. Er fühlt sich schlecht, steht unter Schmerzmitteln. „Wir wollen eine Atmosphäre wie in einem Horrorfilm erschaffen“, sagt von Linstow. Und wir können bereits jetzt bestätigen: Das ist IO Interactive gelungen. Vielleicht sogar etwas zu gut. Dauernd in einer Gewitterfront an unwirklichen Orten wie einer Militärbasis in Sibirien oder ein paar Mafia-Gebäuden in Hongkong herumzustaksen, ist nicht gerade das, was Otto Normalverbraucher von einem Profikiller erwartet. Wo

sind die Einkaufszenter, wo die Kinos, wo das ganz normale Leben, mit dem Nummer 47 verschmilzt, um den perfekten Mord zu begehen? *Hitman: Contracts* bietet diese öffentlichen Orte kaum. Das zehrt unserer Meinung nach am Coolness-Faktor des Spiels. Der Knobel-Charakter der Levels bleibt davon zum Glück unangetastet.

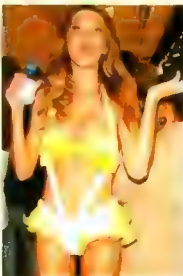
## ACHTE AUF DEIN KARMA!

Um den perfekten Weg zum Ziel zu finden, benötigen Sie garantiert eine Weile. „Aber die Karten selbst haben einen großen Wiederspielwert“, so Level-Designer Rasmus Højengaard. „Findet

## Äh ... geht das auch im echten Leben?

### UNFINGELADEN AUF PARTYS AUFTAUCHEN

Bei einem der neuen Mordaufträge muss sich Nummer 47 auf einer Party einschleichen.



im echten Leben geht das nicht. Auch wenn es Partyszenen wie Heidi Klum, Naomi Campbell und Gisele Bündchen (zumeist wieder durch ein halbes Glas um die Ohren) stets bei den VIP-Redaktionen der PC-ACTION rausgelassen.

### JEDEN TAG SCHLECHTES WETTER HABEN

Egal, wo Sie in *Hitman: Contracts* auftauchen: Schnee oder Regen peitschen Ihnen ins Gesicht und der Himmel ist düster.



im echten Leben nicht dieser düstere, die Ort Großstädten. Einige Ausnahmen (Corona). Zudem schmeckt das Essen auf der Insel, meist wie toter Huhn. Deshalb gibt es dort auch so viele Asia-Anhänger.

### FREMDE KLAMOTTEN ANZIEHEN

Nummer 47 ist ein Multitalent, was das Outfit angeht. Mister Hitman wechselt an einem Tag häufiger seine Kleidung als jede Frau.



Das ist normal: Überlassen Sie die Ausrüstung von Agenten und das Aussehen einer AN-Party für Mädchen. Was Sie nicht müssen: A-miet-4-7-91 auch nach Dienstschluss gern XXL-Damen-Interviewe.

## BESPRECHUNG „ICH DENKE, DAS SPIEL IST BRUTALER GEWORDEN.“



»Bankräuber: unglaublich.«

Rasmus Højengaard ist einer der Leveldesigner von *Hitman: Contracts*. Wir wollten von dem Dänen wissen, ob virtuelle Serienkiller immer noch cool sind. Sie wissen ja: Dänen lügen nicht.

dieser Hinsicht jedoch nicht. Wir addierten einfach ein paar Möglichkeiten. Okay, zugegeben: Der Fleischerhaken wirkt sicher ein wenig grotesk.

**REACTION** Fleischerhaken? Das klingt nach Blut, Därmen und abgetrennten Körperteilen...

**RASMUS HØJENGAARD** Nein, abgetrennte Körperteile gibt es auf keinen Fall. Wir machen ein Spiel über einen Profikiller. Und Profikiller bringen ihre Opfer elegant um die Ecke, sie zerlegen sie nicht wie in einem Splatterspiel.

**REACTION** Habe ich Nachteile, wenn ich die ersten beiden *Hitman*-Spiele nicht kenne?

**RASMUS HØJENGAARD** Nein. Das Spiel unterhält dich auch, wenn du nichts über den Typ im dunklen Anzug weißt. Schon bei *Hitman 2* konnte man jeden Level als individuelle, kleine Geschichte betrachten, die sich selbst erklärt. Ich denke, viele Spieler scheren sich einen Dreck um eine Hintergrundgeschichte. Denen reicht es, wenn wir am Anfang der Mission ein paar Fakten verraten. Wir möchten mit *Hitman 3* ohnehin weniger eine große Geschichte erzählen, sondern wollen vielmehr in die Persönlichkeit des Hitman vordringen. Zeigen, wie er sich selbst sieht – und die Al-

träume, die ihn verfolgen. Er soll nicht der Held wie im Vorgänger sein. Das ist eine sehr interessante Wendung, die das Ganze dadurch ganz anders ist, ohne etwas von seinen coolen Eigenschaften zu verlieren.

**REACTION** Aber fehlt nicht die Rahmenhandlung, wenn das Spiel aus einzelnen Erinnerungen besteht?

**RASMUS HØJENGAARD** Nein. Nur die Art der Erzählweise ist anders. Auch wenn es sich um Flashbacks handelt, gibt es natürlich eine Geschichte, die das Ganze zusammenhält. Aber darüber möchte ich nicht zu viel verraten. Sie muss definitiv mehr Spaß, das selbst herauszufinden.

**REACTION** ... und wie in *Max Payne 2* die romantische Seite des Hauptcharakters zu erforschen?

**RASMUS HØJENGAARD** Das wäre nicht glaubhaft. *Hitman* würde sich nie gemütlich mit einem Glas Wodka irgendwo hinsetzen. Die Freuden normaler Menschen liegen weit entfernt von den Freuden dieses Nummer-47-Typen. Er liebt nur seine Waffen. Das Romantischste, was er jemals getan hat, war vielleicht, sich um die Pflanzen im Kloster aus dem zweiten Teil zu kümmern.

**REACTION** Noch ein Wort zur Grafik: Für PC-Verhältnisse sieht die Optik doch

etwas karg aus. Kann sich *Hitman* überhaupt mit den kommenden Grafik-Highlights wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* messen?

**RASMUS HØJENGAARD** *Half-Life 2* und *Doom 3* sind auf den PC zugeschnitten. Du brauchst einen Monster-PC, um sie vernünftig aussehen zu lassen. Unsere Hauptplattform ist die PlayStation 2. Unsere gesamte Engine basiert auf diesem Aspekt. Wir versuchen, das Spiel auf der PS2 so gut wie möglich aussehen zu lassen. Dann nehmen wir das Spiel und versuchen wiederum, es auf dem PC so gut wie möglich aussehen zu lassen – mit diesem PS2-Kern. Sicherlich können wir uns in puncto Spezialeffekte nicht mit *Half-Life 2* messen, weil die PlayStation nicht dazu fähig ist, diese ganzen Shader-Effekte zu erzeugen. Aber andererseits ist unsere Engine eine der am weitesten entwickelten auf der PS2. Besonders wenn es darum geht, alles auf einmal im Speicher stehen zu haben. Ich glaube, es macht ein gutes Spiel aus, dass es aus einem Guss ist. Es bringt nichts, wenn du auf der einen Seite mit fotorealistischen Grafiken arbeitest, während ein anderer Teil des Spiels wie in einem Cartoon aussieht. PC-Spieler profitieren natürlich von einer höheren Bildschirm-Auflösung und höher aufgelösten Texturen mit mehr Farben.

man zum Beispiel beim ersten Spielen nicht den versteckten Raum mit dem Scharfschützengewehr, spielt sich der Level völlig anders.“ Außerdem setzt das Action-Adventure wieder auf bewährte Tugenden des Vorgängers, wie Højengaard bestätigt: „*Hitman: Contracts* ist ein sehr, sehr komplexes

Spiel. Alles, was du tust, wirkt sich auf andere Dinge im Spiel aus. Wenn du es an einer Stelle vermasselst, dann hast du es oft gleich komplett verbockt. Andere Action-Adventures wie *Splinter Cell* sind in kleine Abschnitte unterteilt, die keinen Einfluss aufeinander haben. Man muss nur die jeweilige Sek-

tion schaffen. Bei *Hitman* muss man dagegen die komplette Situation einschätzen und die Mission als Ganzes betrachten.“ Klingt nach langen, spannenden Spielabenden. Gut so.

## WAFENBRÜDER

Ein Kritikpunkt ist die mittlerweile etwas altbackene

Grafik. Da helfen auch keine dynamischen Lichtquellen oder neue Partikel- und Echtzeit-Spiegelleffekte. Besonders die Figuren sind längst nicht mehr das Maß der Dinge. Es tröstet PC-Nutzer wenig, dass Højengaard überzeugt ist, die *Hitman*-Engine sei „momentan eine der besten Engines auf der



»Hotel überfüllt: Gäste schlafen auf den Gängen.«





»Konstantin Wecker in  
„Der Schneelöwe.«



»Toller Service: Beim Defäkieren  
werden Passfotos gemacht.«



»Blöder Job:  
Ohrenputzer.«

PS2". Dem Waffenarsenal bescheinigen wir allerdings, dass es auf allen Plattformen zu den umfangreichsten auf dieser Welt zählt. Was wir in ein paar Minuten an Gewehren, Pistolen, Schalldämpfern, Messern und anderen Nahkampfswaffen gesehen haben, könnte eine ganze Fabrik kaum innerhalb von sechs Mo-

naten produzieren. Und da Waffen das Handwerkszeug eines Auftragsmörders sind, rechnen wir *Hitman: Contracts* wieder gute Chancen aus, ein ordentliches Mörder-Spiel zu werden. Rund 100 Mitarbeiter arbeiten momentan beim dänischen Entwickler nur an *Hitman*. Das sollte reichen.

JOACHIM HESSE

#### HITMAN: CONTRACTS

GENRE: Action-Adventure  
ENTWICKLER: IO Interactive  
FERTIGZU: 80 %  
VERSCHEINTE: Ende April 2004  
VERGLEICHBAR: Dark Project 2, Hitman 2  
INTERNET: [www.hitmancontracts.com](http://www.hitmancontracts.com)

#### MONDENTALE

JOACHIM HESSE



Vor drei Jahren hätte ich für *Hitman* meinen Chefredakteur verkauft. Die Zeiten sind vorbei. Nicht nur, weil ich danach wegen Menschenhandels in den Knast wandern müsste. Der dritte Teil von *Hitman* bietet einfach nicht mehr die erfrischende Brise von damals. Optisch wie spielerisch. Dass sich IO Interactive bei der Produktion auf die Playstation 2 konzentriert, geht eindeutig zulasten der Grafik. Das heißt aber nicht, dass *Hitman: Contracts* keine Freude macht. Wirklich nicht. Die Levels, die ich in Kopenhagen Probe spielen durfte, schmecken nach mehr. Nummer 47 hat den Bogen noch immer raus.



»Schwalbenhochzeit: Braut  
wurde ohnmächtig.«



»Heute im Angebot:  
Lampionsuppe.«



**K**ennen Sie das auch: Sie kommen abends geschafft nach Hause, wollen bei einer Runde *Battlefield 1942* entspannen, auf den öffentlichen Servern herrscht aber mal wieder Chaos ohne Ende? Während die einen an den Flugzeug-Spawn-Punkten campen und sich wegen einer Messerschmitt gegenseitig über den Haufen ballern, rennen die anderen ohne Plan und Teamgeist durch die Pampa. Und Sie? Sie verlassen genervt den Schauplatz und glotzen mies gelaunt *Deutschland sucht den Superstar*. Schluss damit, denn bald kommt *Söldner* und da gibt es so ein Sze-

nario nicht. Zumindest theoretisch. Denn die Jungs und Madels von *Wings Simulations* haben sich etwas richtig Geniales für ihren Online-Taktik-Shooter einfallen lassen: den Commander-Modus. Zu Spielbeginn wählt jede der beiden Kriegsparteien einen Anführer. *Planetside* lässt grüßen. Mit einem Laptop „bewaffnet“, hockt sich der Obermoltz ins Gras und analysiert die Lage anhand von Satellitendaten, die auf einem Kartenbildschirm dargestellt werden. Gesichtete Feinde erscheinen als rote, Freunde als grüne Punkte. Außerdem wird die exakte Position zu den Missionszielen angege-

ben. Hat der Commander alles gecheckt, erteilt er mit wenigen Mausklicks knappe Befehle, etwa „Position halten“ oder „Eile zur Hilfe“, und setzt für seine Kameraden Wegmarken. Die Karte ist übrigens etwa so leicht zu bedienen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel. Lästige Tastaturkurzel brauchen Sie nicht zu pauken. Wer keinen Bock auf militärische Disziplin hat, ignoriert den Anführer einfach und zieht alleine los. Allerdings kann es dann schon mal passieren, dass Ihnen der Commander den Zugang zu einem größeren Fahrzeug verwehrt. Schließlich wird dem Teamkonto für eine

solche Anschaffung ein dicker Geldbatzen abgebucht.

#### OHNE MOOS NIX LOS!

Womit wir auch schon beim Thema Finanzen waren. Ähnlich wie bei *Counter-Strike* oder *Global Operations* bekommen Sie für Abschlüsse und erledigte Aufträge, etwa eine eroberte Fahne, Kohle überwiesen. Diese verprassen Sie wiederum an so genannten Ausrüstungs-Terminals. Dort finden Sie einfach alles, was das Herz des Shooter-Fans höher schlagen lässt. Das Arsenal umfasst 60 authentisch nachgebildete Ballermänner, von der Desert Eagle über die AK-47 bis hin

- 6 Millionen virtuelle Quadrat kilometer große Spielwelt
- 200 Gestein
- 60 Waffen
- 70 Fahr- und Flugzeuge
- 7 Spielmodi
- Server zum Start für 32 Spieler, später für 128
- Keine vordefinierten Charakterklassen

»Schon bei der Wehrmacht fiel Pinocchio auf.«

# Geh, wehr dich!

Mit frischen Ideen zieht **SOLDNER: SECRET WARS** gegen den Klassenprimus *Battlefield 1942* in den Krieg. Wir nahmen am geschlossenen Beta-Test teil und verraten, wie die Chancen stehen.



zur Stinger. Noch einen Tick größer ist der Fuhrpark. 70 Vehikel und Flugzeuge hat die Hattinger Softwareschmiede *Söldner* spendiert. Piloten gehen mit der CH-47 Chinook oder der F-117 Nighthawk vor Freude in die Luft und Panzerkommandanten geraten im Bauch des T-80 in Verückung. Wer knapp bei Kasse ist, aber nicht auf einen fahrbaren Untersatz verzichten will, der kauft sich einen Lada oder 'nen billigen Traktor. Im Gegensatz zu *Battlefield 1942* nimmt die Leistungsfähigkeit eines Panzers zu, je mehr Kampfstationen besetzt sind. Die Kanone lädt schneller nach und die Höchstge-

schwindigkeit steigt. Seien Sie also dankbar, wenn jemand zusteigt! Nach dem Kauf ist Ihr „Baby“ übrigens abgesperrt. Nur Sie haben den Schlüssel. So kann Ihnen niemand das Gefährt vor der Nase wegschnappen.

#### UNIVERSALTALENTE

Völlig neue Wege beschreitet *Söldner* bei der Berufswahl. Vordefinierte Charakterklassen suchen Sie vergebens. Stattdessen passen Sie die Ausrüstung einfach Ihren Vorlieben an. Sie verzarteten gerne Kollegen? Kein Problem, ein Klick auf das Medikit und schon sind Sie Sanitäter. Allerdings nicht wie bei *Battlefield 1942*

mit einer laschen Wumme in der Hand. Vielmehr suchen Sie sich Ihren Krachmacher selber aus. Sogar eine fette M60 passt ins Inventar. Somit ist jeder selbst für die Stärken und Schwächen seines virtuellen Alter Ego verantwortlich. Ebenso für dessen Äußeres. Jede Menge Skins, Tarnanstriche, Sonnenbrillen, Logos und anderer Schnickschnack erlauben die Gestaltung von rund 60.000 digitalen Individuen. Ein Fest für Clan-Spieler. Auch bei der Spielwelt trotz Wings mit einer gigantischen Zahl. Unglaubliche sechs Millionen virtuelle Quadratkilometer misst das Schlachtfeld und beherbergt

sämtliche Klimazonen. In der Praxis kommt allerdings nie die komplette Fläche zum Einsatz. Im Servermenü ziehen Sie einfach einen entsprechend großen Rahmen um den Ort des Geschehens und schon haben Sie eine Karte für beispielsweise acht Spieler. Theoretisch gleicht also kein Schauplatz dem anderen. Insbesondere nicht nach einer Partie. Dann durchziehen Granattrichter die Landschaft, Dörfer gleichen gespenstischen Ruinen und ganze Wälder sind kahl geschoren. Auf Wunsch dürfen Sie diese „umdekorierende“ Umgebung in die nächste Partie übernehmen. Darüber hinaus liefert Wings 20 vorgefertigte Maps mit, die besonders viele Details aufweisen. Bei den Spielmodi setzen die Hattinger auf Bewährtes. Zum Einsatz kommen Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, VIP-Neutralisierung, Geiselbefreiung, Bombe legen, Anschlag und Eroberung. Weitere Varianten sind geplant und sollen in einem Add-on nachgeliefert werden. Das Gleiche gilt für höhere Serverkapazitäten. Momentan finden maximal 32 Spieler auf einem Server Platz, nach der Veröffentlichung sollen es dann 128 sein. Fett! BENJAMIN BEZOLD



#### SÖLDNER: SECRET WARS

GENRE: Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER: Wings Simulations/Jowood  
FERTIG ZU: 90 %  
ERSCHEINT: 30. April  
VERGLEICHBAR: Battlefield 1942  
INTERNET: [www.secretwars.net](http://www.secretwars.net)

#### KOMMENTAR

BENJAMIN  
BEZOLD



Clan-Spieler werden von *Söldner* entzückt sein. Da bin ich mir sicher. Ist ja auch kein Wunder. Bei kaum einem anderen Titel wurde enger mit der Community zusammengearbeitet und auf die Wünsche der Profizocker eingegangen. Das beweisen unter anderem das gewaltige Waffenarsenal, der gigantische Fuhrpark, die Vielzahl an Skins, die Commander-Funktion und die zahlreichen Serveroptionen. Ob der Mix aus *Counter-Strike*, *Operation Flashpoint* und *Battlefield 1942* auch Normalsterbliche in seinen Bann ziehen wird, bleibt abzuwarten. Das Potenzial, die Konkurrenz vom Genrethron zu stoßen, ist jedenfalls vorhanden.

# Fall auf Knall

Bei Lucas Arts gibt's keine Pause. Neben STAR WARS: BATTLEFRONT hat die Firma mit REPUBLIC COMMANDO ein weiteres heißes Eisen im Feuer

»Ärztzimmer greift durch-  
Umgabe ru spät abgegeben.«

**N**ein, Sie sehen nicht doppelt! In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen wirklich gleich zwei Star Wars-Shooter vor. Nicht nur *Star Wars: Battlefront* scheint sich prächtig zu entwickeln. Activisions PR-Gott Markus Neumann schaute höchstpersönlich mit einer Vorschau-Version von *Republic Commando* vorbei und da sich Lucas Arts bis dato in Sachen Infos eher bedeckt hielt, wa-

ren wir besonders gespannt. Die Story des Titels ist zwischen dem Kinofilm *Episode 2* und dem kommenden dritten Teil angesiedelt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines so genannten Republic Commandos. So heißen besonders ausgebildete Kämpfer, die einer Spezialeinsatztruppe der alten Republik angehören. Diese werden eingesetzt, wenn besonderes Fingerspitzengefühl erforderlich ist, und

agieren meist hinter den Kulissen.

## TEAMKILLER

Optisch kommt *Republic Commando* sehr ordentlich rüber. Das Erste, was beim Spielen auffällt, ist die ungewöhnliche Kameraperspektive. Republic Commandos tragen technisch hoch entwickelte Helme, auf deren Visiere die wichtigsten Anzeigen projiziert werden. Und durch genau so ein Ding betrachten Sie beim Spielen Ihre Umwelt. Dadurch ist die Sicht am oberen und unteren Bildschirmrand etwas eingeschränkt, da Teile des Kopfschutzes ins Bild ragen. Klingt auf den ersten Blick nicht so toll, doch nach kurzer Zeit gewöhnt man sich dran – und der Atmosphäre dient es auf jeden Fall. Das teamorientierte Spielprinzip macht Sie zum Anführer einer Vierer-Truppe. Wie etwa in Ubisofts *Raven Shield* erteilen Sie Ihren Kameraden einfache Befehle, indem Sie mit dem Fadenkreuz auf ein Objekt deuten. „Position halten“, „Ausschwärmen“, „Mine entschärfen“ und solche Sachen.

Das funktioniert schon jetzt erstaunlich gut und sorgt selbst in Feuergefechten nicht für Verwirrung. Apropos Feuergefechte: Im fertigen Spiel sollen über zwölf Waffen für reichlich Radau sorgen. Schön, nicht wahr? Es sieht so aus, als hätte Lucas Arts da einen weiteren Hit in der Pipeline

AHMET ISCIURK

## REPUBLIC COMMANDO

**GENRE:** Ego-Shooter  
**ENTWICKLER:** Lucas Arts  
**FERTIG ZU:** 70 %  
**ERSCHEINT:** Sommer 2004  
**VERGLEICHBAR:** *Raven Shield*, *Halo*  
**INTERNET:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

## KOMMENTAR

AHMET  
ISCIURK



Aus der aktuellen *Unreal*-Engine haben die Entwickler einiges rausgeholt und auch in Sachen Spielbarkeit ist man auf dem richtigen Weg. Die düstere Atmosphäre und das intuitive Befehlssystem erfüllen mein Herz mit Freude. Wie sagte dieser Imperator Yoda in *Star Trek: Die dunkle Bedrohung* so passend? „Mir rüber du musst's beamen, Lucas!“





•



•

•

- Das neue Spiel der Homeworld-Macher
- Echtzeitstrategie in der Welt von Warhammer 40.000
- Vier spielbare Rassen
- Optisch opulente Massenschlachten
- Eroberung und Kontrolle von strategisch wichtigen Punkten
- Solo-Kampagne und Mehrspielermodus (8 Spieler)

Ein Space Marine hat einen Hammer und den nutzt er auch, um dem Ork einen Freiflug zu bescheren.

# Krieg den Moralischen!

Davon träumt George Bush schon lange: Wer bei **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** voll auf Angriff setzt, den belohnt das Spiel mit einer besseren Disziplin seiner Truppe. Wir belohnen Sie mit allen wichtigen Fakten.

**W**enn jemand einen gefährlichen Job hat, dann ist es die Putzfrau bei Relic. Denn die renommierten Spielemacher (*Homeworld 2*, *Impossible Creatures*) haben in ihren Büros mehrere Tische stehen, an denen *Warhammer*-Tabletop-Schlachten ausgetragen werden. Und wehe, da wird auch nur ein Figürchen beim Abstauben verrückt – die Fortschritte mehrerer Mittagspausen wären im wahrsten Sinne des Wortes weggewischt. Gewarhammert wurde bei Relic

schon, bevor man sich mit THQ darauf einigte, ein neues Strategiespiel in diesem traditionsreichen Brettspiel-Universum von Games Workshop anzusiedeln. Und endlich belächeln die Kollegen nicht mehr mitleidig die Hardcore-Fraktion der Schlachtenauswürfler, wenn diese ihre Plastikfiguren bepinseln.

## DAS SIEHT GUT AUS!

Ortstermin bei Relic in Vancouver. Mit dem beschaulichen Plastiksoldaten-Gerücker der Vorlage hat *Warhammer*

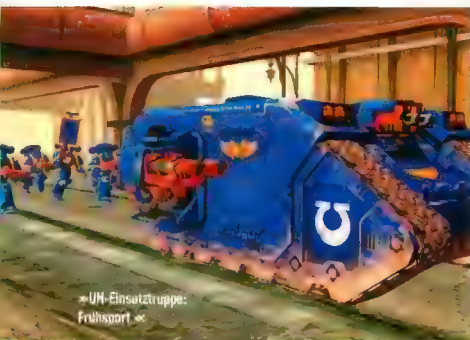
*40.000: Dawn of War* wenig gemein. Lead Designer Jay Wilson kommt gleich zur Sache: „Ein rundenbasiertes Tabletop-Regelwerk funktioniert nicht in einem Echtzeit-Strategiespiel. Wir haben uns von der Vorlage inspirieren lassen, aber es ist nicht unser Ziel, das Brettspiel auf dem PC zu reproduzieren.“ Hier toben in einer Schlacht zwischen Space Marines und Orks Explosionen, fliegen Patronenhülsen, werden Einheiten gegrapscht, auf den

Boden gepinnt, zerhacktstück. Kein derzeit erhältliches Strategiespiel bietet so spektakuläre Schlachtenszenen. Auch bei nahem Heranzoomen gibt sich die Grafik keine Bloße, detaillierte Einheiten und dynamische Lichtberechnung haben Action-Qualität. Dass die Schlachten so gemein gut aussehen, liegt an der Fülle der Schlagabtausch-Animationen. „Kämpfe in unserem Spiel wirken viel interaktiver als in anderen Echtzeitstrategie-Titeln. Wir zeigen massi-









»UN-Einsatztruppe:  
Frühstart.«



»Warhammer-Fan-Convention:  
immer das Gleiche.«



Einheiten und Vehikeln. So ist der Land Raider der Space Marines ein Truppentransporter mit enormer Feuerkraft. Auf der Chaos-Seite finden wir dagegen den lieblichen Bloodthirster – der verliert stetig Lebensenergie, wenn er nicht kämpft

### MORALISCHER SIEGER

Der Gemütszustand einer Einheitengruppe ist spielerisch so wichtig, dass ihm ein separater Anzeige balken unterhalb der Lebensenergie gegönnt wird. Wenn die Moral flöten geht, behalten Sie zwar die Kontrolle über Ihre Schützlinge, doch deren Treffsicherheit leidet erheblich. Oft macht es mehr Sinn, eine labile Truppe vorübergehend zurückzuziehen. Als Fluchthilfe bekommen moralisch verkommene Einheiten eine Tempo-Beschleunigung verpasst. Besondere taktische Bedeutung haben Waffen, die zwar nicht wahnsinnig viel Lebensenergie weggutten, aber echte Moralkiller sind. Beispielsweise

Flammenwerfer oder Scharfschützen-Gewehre. Wenn ein Nebenmann nach dem anderen von einem unsichtbaren Gegner getroffen umkippt, verweist das verständlicherweise das Betreibsklima.

### GELANDEGÄNGIG

„Das Terrain ist ein wichtiger Teil des Krieges und ein wichtiger Teil unseres Spiels“, betont Jay die Auswirkungen des Geländes aufs Schlachtgeschehen. Er bewegt eine Truppe seiner geliebten Orks in einen Krater, wo die Grünnasen in die Knie gehen. Nicht aus Ehrfurcht vor den Feldherrenfähigkeiten des Spielers, sondern um die Deckung des Kraters zu nutzen. Dadurch sind die Orks langsamer, aber auch schwieriger mit Distanzwaffen zu treffen. Prima, um sich zu verschanzten. Oder ein paar dicke Geschütztürme dahinter zu installieren. Es geht auch andersherum: Bei der Durchquerung eines Flussbetts sind die Truppen besonders

verletzlich gegenüber Treffern aus der Ferne

### JETZT MACH MAL 'NEN PUNKT

Viele Missionen drehen sich nicht um das übliche „Radiere den Gegner aus“-Rezept, sondern um die Eroberung eines bestimmten Anteils der Spielkarte. An bestimmten Positionen können Sie die Flagge Ihrer Rasse hissen. Solche strategischen Punkte sind hart umkämpft, denn sie produzieren stetig Nachschubpunkte, eine der beiden Ressourcen in Dawn of War. Je mehr solcher Stellungen Sie kontrollieren, desto mehr Bares wandert zur Truppenproduktion in die Kasse – wenn das mal nicht zu einem offensiven Spielstil motiviert. Jay Wilson freut's außerdem, dass gewisse Hinterlistigkeiten nicht drin sind: „Wenn du dem Gegner die Produktion von Ressourcen vermasseln willst, musst du ihn offen bekämpfen. Du kannst dich nicht wie in einigen anderen Strategiespielen am Militär vorbeimogeln, um ein paar Holzfüller abzumursen.“

HEINRICH LENHARDT

### DAWN OF WAR

GENRE: Echtzeitstrategie  
ENTWICKLER: Relic/THQ  
FERTIG ZU: 60 %  
ERSCHEINT: 4. Quartal 2004  
VERGLEICHBAR: C&C Generale, HDR-RTS  
INTERNET: [www.tbq.de](http://www.tbq.de)

### KOMMENTAR

HEINRICH  
LENHARDT



Brutalo-düsteres Szenario, fantastische Kampfanimationen, ausgeplottete Einheiten – wer normalerweise bei Strategiespielen gähnend abknickt, bekommt von Relics rasanter Neuentwicklung einen Tritt in den Hintern verpasst. Zum Glück versuchen die Designer keine schlaffördernde Kopie der Tabletop-Regeln, sondern hämmern ein schlankes, straffes Echtzeit-Design ins Warhammer-Universum. Die Kämpfe sind fast schon zu schön, um gut zu sein, aber hinter dem fröhlichen Geleitz stecken clevere taktische Details. Fein: wenig Mikromanagement-Gefummel, ohne dabei Ressourcen- und Basis-Aspekte kaputtzusparen. Das könnte das unlangweiligste Strategiespiel der Saison werden.



Die erfolgreichste  
Echtzeitstrategie-Serie  
aller Zeiten ist zurück

New &  
Improved

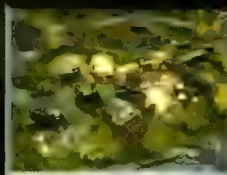
# 'MANCHMAL IST DIE FEDER DOCH MÄCHTIGER ALS DAS SCHWERT' COMMAND & CONQUER IST ZURÜCK.

Wir befinden uns im Jahre 2020. Es entfaltet sich ein globaler Konflikt. Wer wird als Sieger hervorgehen und die Herrschaft übernehmen? Jemand mit strategischem Scharfsinn und außergewöhnlichen Führungsqualitäten? Jemand, der eiskalt taktiert? Fühlst Du Dich angesprochen? Dann registriere Dich für Command & Conquer Generäle.

Du hast das Sagen  
Verschaffe Dir mit Hilfe ausgeklügelter Strategien die  
Herrschaft über eine Welt, in der bisher nur globales  
Chaos herrscht. Entscheide Dich für einen Schlachtplan  
und die Armee, die ihn ausführen soll.



Hochmoderne SAGE-Engine  
Erlebe Command & Conquer in noch nie da gewesener  
Detailgenauigkeit: Komplet in 3D tauchst Du in  
Schlachten in Städten, Wüsten und Eislandschaften ein.  
Echtzeit-Strategie war noch nie so scharf.



Die drei Seiten der Herrschaft  
Befehle eine dieser drei einzigartigen Armeen: die  
hochmoderne Streitmacht der Westlichen Allianz, die weit  
verzweigte Kriegsmaschinerie der Asiatischen Palast und  
die geniale und ressourcenreiche Internationalen  
Befehlungsgruppe.

Ein gewaltiges Arsenal an Hightech-Waffen  
Zukunftsorientierte Waffen auf höchstem technologischen  
Niveau. Echtzeit-Strategie und Kriegskunst so facetten-  
reich wie noch nie zuvor: spannende Luftkämpfe, städtische  
Schlachtfelder und ein verbesserter Veteranen-Modus.

DAS OFFIZIELLE  
ERWEITERUNGSPACK –  
JETZT IM HANDEL



www.electronicarts.com

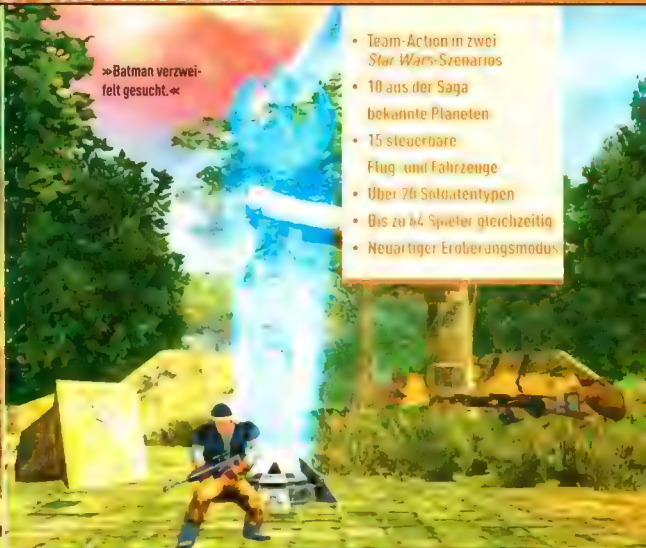


Challenge Everything™

Command & Conquer, Generäle, Generäle Expansion Pack, Command & Conquer, EA GAMES und die EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts. EA GAMES ist eine Marke von Electronic Arts. EA GAMES ist eine Marke von Electronic Arts. EA GAMES ist eine Marke von Electronic Arts.



»Batman verzei-  
felt gesucht.«



- Team-Action in zwei Star Wars-Szenarios
- 10 aus der Saga bekannte Planeten
- 15 steuerbare Flug- und Fahrzeuge
- Über 20 Soldatentypen
- Bis zu 64 Spieler gleichzeitig
- Neuer Eroberungsmodus



»Motocrossfahrer in  
Polen: Maschinen weg.«

AUF DVD  
VIDEO

# Sei ein Truppenkasper!

Beim Team-Shooter **STAR WARS: BATTLEFRONT** dackeln Sie zur Abwechslung mal nicht als übermächtiger Jedi rum, sondern übernehmen die Rolle eines stinknormalen Soldaten.

**D**ie für viele Leser wohl wichtigste Information zum neuen Star Wars-Titel gibt's gleich vorweg: *Star Wars: Battlefront* bedient sowohl nostalgische Liebhaber der klassischen Trilogie als auch Anhänger der aktuellen

Klonkriegsgeschichte. Auf Tatooine, Naboo, Yavin, dem Eisplaneten Hoth und sechs weiteren Schauplätzen bekämpft also wahlweise die Allianz der Rebellen imperiale Schergen oder Klonkrieger und Droiden gehen sich gegenseitig auf den Sack.





»Am Eisenbär:  
Hüftgelenke«



»Bald teuer:  
Künstliche Hüftgelenke.«



»Neuentwicklung des  
Imperiums: Riesen-  
Laserschwert.«

## PARTEI-PROGRAMM

Nicht nur der Name, sondern auch das Spielprinzip von *Battlefront* erinnert stark an *Battlefield 1942*. Auf jeder der vier Seiten stehen fünf Soldatentypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen bereit. Eine ausgeglichene Verteilung der Klassen innerhalb einer Partei ist zwar von Vorteil, doch sich zwanghaft an andere Kameraden zu klammern, ist angeblich nicht nötig. Dies verriet Greg Borrud, seines Zeichens Chef-Entwickler bei den Pandemic Studios, in einem Interview: »Wir wollen dem Spieler kein Teamwork aufzwingen. Aber wir gestalten die Einheiten in der Art und Weise, dass teamorientiertes Spielen gefördert wird.«

## LASS EINEN FAHREN!

Es warten über 15 Vehikel auf eine Probefahrt, darunter die

berühmt-berüchtigten AT-STs, denen sich ein einfacher Infanterist lieber nicht in den Weg stellen sollte, die pfeilschnellen Speeder-Bikes und Raumgleiter wie X-Wings oder TIE Fighter. Auf bekannte Gesichter aus dem *Star Wars*-Universum muss der Zocker ebenfalls nicht verzichten, auch wenn diese zum jetzigen Zeitpunkt der Planung nur als computergesteuerte Feinde oder Verbündete mitkämpfen. Ob sich der Darth-Vader-Fanclub auf einen Auftritt seines Lieblings-Asthmatikers freuen darf, verraten die Programmierer in den kommenden Monaten. Was sich hingegen sicher im fertigen Produkt wiederfindet, ist der nichtlineare „Conquest-Modus“. Bei dieser Einzelspieler-Variante erobert der Zocker nach und nach die Galaxis und verteidigt eigene Planeten vor Angriffen. »Die zu kontrollierenden Planeten,

die Reihenfolge der Schlachten sowie deren Ausgang werden jedes Mal variieren«, versichert Greg Borrud. Zusätzlich winken für jeden erfolgreichen Feldzug Bonus-Fähigkeiten, die in späteren Kämpfen sehr behilflich sein können.

## GEIL, GRUPPENSPIELE!

Interessenten dürfen ab Herbst an der galaktischen Front kämpfen. Während sich im Internet bis zu 32 Spieler zusammenfinden können, sind im Netzwerk sogar Schlachten mit 64 Gleichgesinnten möglich. Wer seine Kameraden mal richtig zusammenschreien will, darf dies dank des eingebauten Voice-Chats und mit einem Headset tun. Wir sind gespannt, ob sich *Star Wars: Battlefront* gegen Mehrspieler-Kracher wie *Battlefield Vietnam* und *UT 2004* durchsetzen kann. LUKASZ CISZEWSKI

## SW: BATTLEFRONT

GENRE: Mehrspieler-Shooter  
ENTWICKLER: Pandemic Studios/Lucas Arts  
FERTIG ZU: 60 %  
ERSCHEINT: Herbst 2004  
VERGLEICHBAR: *Battlefield 1942*  
INTERNET: [www.starwarsbattlefront.com](http://www.starwarsbattlefront.com)

## KOMMENTAR



*Battlefield 1942* im George-Lucas-Universum? Nur her damit! Hoffentlich spielt sich *Star Wars: Battlefront* annehmend so geil, wie sich die Fakten anhöhen. Denn wer wollte nicht schon immer mal heilige AT-ST-Kämpfe auf Hoth erleben, in einem Droiden-Panzer Naboo unsicher machen oder auf Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine mit dem Speeder-Bike rumdüsen? Ich wollte das noch nie. Trotzdem freu ich mich auf den neuen Team-Shooter, weil die Bilder und der sehr ansehnliche Trailer (zu bestaunen auf unserer DVD!) mächtig Laune versprechen.



# Schieß los!

Es gibt was Wichtiges zu sagen: **DEAD MAN'S HAND** ist endlich wieder ein Shooter, der nicht im Zweiten Weltkrieg spielt. Wir als Revolverblatt freuen uns.

**W**er früher während des Kinderfaschings einen Indianer statt eines Cowboys mimte, war entweder ein Mädchen, Waldorfschüler oder ist heute schwul. Bei *Dead Man's Hand*, dem ersten vielversprechenden Western-Shooter seit *Outlaws*, dürfen Sie aber in die Rolle eines echten Mannes schlüpfen. Der lässige Revolverheld namens „El Tejon“ will Rache: Seine ehemalige Bande hat ihn derart fies sitzen lassen, dass er einige Zeit saß – hinter mexikanischen Gärten. Nach seinem Ausbruch macht er sich mit bis zu zehn authentischen Waffen in offenbar sehr großen

Hosentaschen (ein Bowie-messer sowie je drei Pistolen-, Gewehr- und Schrotflinten-Varianten) auf den Weg, um seinen Unmut zu äußern. In der Ich-Perspektive cowboy-stiefelnd oder auf allen vieren eines Pferdes. Gelegentlich greift Tejon zu Dynamit und Whiskey-Bomben oder serviert mit einem Gatling-MG blaue Bohnen. Selbst an Minspiele wie Pokerrunden haben die Entwickler im Sinne der Wild-west-Atmosphäre gedacht. Nebenaufträge gibt's oben drauf: Unter anderem befreien Sie eine Kleinstadt von bösen Banditen. Hinter *Dead Man's Hand* stecken die Human

Head Studios, bekannt für ein sehr gutes, mittlerweile indiziertes Wiking-Metzelspiel aus dem Jahr 2000 (das böse R-Wort schreiben wir nicht, um die Jugend zu schützen). Die US-Jungs setzen bei ihrem neuen 20-Level-Baby auf die *Unreal* 2-Grafikroutinen und frische Impulse fürs Genre. Denn der Ego-Shooter soll arcadelastrig werden, ein Punktesystem bieten und damit waschechte Highscore-Sucht wecken.

## TRICKSCHUSSE INKLUSIVE

Wer besonders zielsicher ist, erhält Boni – auch in Form spektakulärer Trickschüsse Ihr Standard-„Single-Action“-Colt ballert zum Beispiel anfangs dröge vor sich hin. Bei entsprechender Trefferquote ist Ihr bärbefigter Rinderhirte aber bald in der Lage, seine Hand in Clint-Eastwood-Mannier über den Schlaghahn der Waffe fliegen zu lassen, um schnell hintereinander zu feuern. Für den Arcade-Charakter spricht ferner, dass die neun Ex-Kumpen als klassische Boss-Gegner aufbegehren. Apropos aufbegehren: Ehe

uns der Deutsche Indianerschutzbund e.V. oder eine andere Moralinstanz wegen der politisch unkorrekten Einleitung verklagt: War nur Spaß! Und um die Unterdrückung der amerikanischen Ureinwohner geht's im Spiel ohnehin nicht.

HARALD FRANKEL

## DEAD MAN'S HAND

GENRE: Ego-Shooter  
ENTWICKLER: Human Head Studios/Atari  
FERTIG ZU: 95 %  
ERSCHEINT: 25. März  
VERGLEICHBAR: *Outlaws*  
INTERNET: [www.dmhgame.com](http://www.dmhgame.com)

## ROMANENTZUG



Selbst wenn Pädagogen moralische Entrüstungs-Herzanfälle kriegen: Als Kind spielte zumindest meine Generation nun mal gern Cowboy und Indianer. Und als Mittel gegen eingeschlafene Füße wird's Zeit für einen Shooter, der mal nicht im Zweiten Weltkrieg oder in Vietnam angesiedelt ist. Caramba noch mal! Späfig stelle ich mir die Mehrspielerduelle in den Saloons, weiten Steppenpanoramen und dunklen Bergwerkschächten vor.



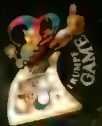




Best PC Game  
Best Action Game

PC GAMER

Top Games of E3



„DIE ATMOSPHERE IN CALL OF DUTY  
IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM  
MESSER SCHNEIDEN KANN.“

—Gamestar 02/03

„SEHR GUT!  
NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER  
ANTI-KRIEGSFILM.“

—PC Action 12/03

# CALL OF DUTY™

LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:

AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)

ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG

24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.

JETZT ERHÄLTLICH!

ACTIVISION



© 2003 Activision, Inc. und die angeführten Urheberrechte. "Zuglückwünsche und Verwunsche durch Activision Publishing, Inc." Activision ist eine eingetragene Warenzeichen und Call of Duty ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und das angeführte Logo. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Infinity Ward, Inc. Dieses Produkt enthält von id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("id Technologie"). id Technologie ist 1996-2003 id Software, Inc. alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PC  
CD  
ROM



# Dufte, Baby!

**FAHRENHEIT** ist kein Werbespiel für Christian Dior's Nattenspritz, sondern ein spannendes Adventure um eine Serie mysteriöser Ritualmorde.

- Interaktiver Krimi
- Von den Entwicklern von The Nomad Soul
- 2 Haupt- und 5 Nebencharaktere
- 4 Kameraperspektiven
- Nichtlineare Missionen
- Motion Capturing
- Innovative Steuerung
- Spielt im heutigen New York

**N**ew York an einem kalten Dezemberabend. Ein Schneesturm hat den Verkehr lahm gelegt. Die Einwohner zittern. Aber nicht vor Kälte. Sondern aus Angst, einem mysteriösen Serienkiller zum Opfer zu fallen. In den vergangenen Tagen wurden mehrere Leichen entdeckt, getötet durch drei Stiche ins Herz. Die Polizei tappt im Dunkeln. Wer ist als Nächstes dran? Sie vielleicht? Mit einem mulmigen Gefühl betreten Sie

das Restaurant um die Ecke. Als sich nach ein paar Bierchen die Blase meldet und Sie auf der Toilette verschwinden, passiert es: Ihnen wird schwarz vor Augen, alles um Sie herum verschwimmt. Sie fühlen sich mies, wie auf Drogen. Plötzlich ziehen Sie ein Messer aus der Tasche und strecken einen Mann am Waschbecken nieder – mit drei Stichen ins Herz. Im nächsten Moment haben Sie sich wieder unter Kontrolle. Was ist

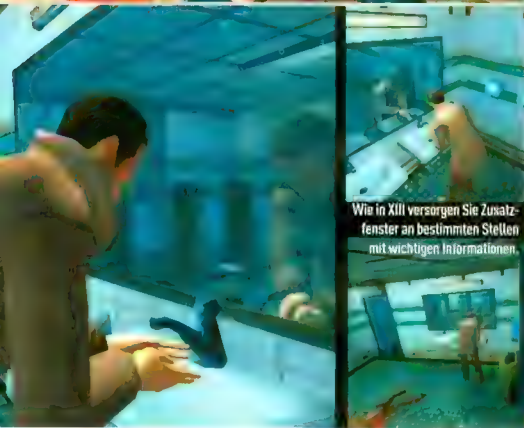
mit Ihnen passiert? Warum haben Sie das getan? Sind Sie etwa der Massenmörder? Das gilt es in *Fahrenheit* herauszufinden. Bevor Sie sich an die Recherche machen, müssen Sie aber erst einmal zusehen, dass Ihnen die Cops nicht auf die Schliche kommen. Sie waschen sich die Hände, verstecken die Tatwaffe und schleifen den leblosen Körper in die Putzkammer. Und jetzt nichts wie raus hier. Moment! Sie haben die Rechnung nicht be-

zahlt. Als Sie den Geldbeutel zucken, hinterlassen Sie verdächtige Blutspuren auf dem Tisch. Verdamm! Die Bedienung nimmt die Moneten mit einem skeptischen Blick entgegen. Hoffentlich erzählt sie der Polizistin an der Bar nichts. Jetzt aber wirklich raus hier! Puh, der erste Level ist geschafft.

## ÜBERLEG'S DIR GUT!

Was sich nach einem Hitchcock-Thriller anhört, ist das





»Ungebetener Gast:  
Berti Vogts.«



neueste Werk von Quantic Dreams, der französischen Softwareschmiede. Nach einem Achtungserfolg mit dem Bowie-Abenteuer *The Nomad Soul* wurde es ziemlich ruhig um die Panzer. In erster Linie verdienten sie ihr Geld mit Motion-Capturing-Aufnahmen – unter anderem für den Kinostreifen *Final Fantasy* – im hauseigenen Studio. Auch für *Fahrenheit* kommt dieses aufwendige Animations-Verfahren zum Einsatz, bei dem die Körperbewegungen durch Spezialkameras eingefangen werden. Nach einem dreimonatigen Aufnahmemarathon hatte Quantic 28 Stunden Material im Kasten. Genug, um jeden Charakter sowohl in den zahlreichen Zwischensequenzen als auch direkt im Spiel lebensnah zu animieren. Nicht minder faszinierend klingt das innovative Spielprinzip. Alles, was Sie tun, kann den Fortgang der Story beeinflussen. Hatten Sie etwa in der ein-

gangs erwähnten Szene nicht die Rechnung bezahlt, dann hätte sich die Kellnerin Ihr Gesicht eingeprägt und der Polizei ein Phantombild geliefert. Die Folge: Die Bullen wären sofort vor Ihrer Wohnungstür aufgetaucht. Das Gleiche gilt für das Messer und die Leiche. Waren Sie einfach weggerannt, hätte man Sie womöglich noch im Restaurant verhaftet. Quantic-Boss David Cage vergleicht die nichtlineare Story mit einem Gummiband. Die Länge eines Kapitels variiert, je nachdem wie Sie spielen. Wer immer schön seine Spuren verwischt, benötigt ein wenig mehr Zeit, hat es dafür an bestimmten Stellen aber leichter als jemand, der „achtlos“ durch den Level hetzt.

#### INTERAKTIVER SPIELFILM

Im Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuern kontrollieren Sie in *Fahrenheit* mehrere Charaktere abwechselnd. In der ersten Szene spielen Sie

den Morder wider Willen, in der zweiten jagen Sie den Übeltäter in Person einer schnuckeligen Politesse und zwischendrin schlüpfen Sie sogar in eine Nebenrolle und schlüpfen auf der Straße einen Streit. Wozu das Ganze? Sie sollen bei *Fahrenheit* das Gefühl haben, einen Spielfilm hautnah miterleben. Und dort folgen Sie ja auch nicht ausschließlich der Hauptperson. Das „Mittendrin statt nur dabei“-Gefühl soll durch die neuartige Steuerung verstärkt werden, die zunächst für Gamepads ausgelegt ist. So bewegen Sie mit einem linken Analogstick Ihre Figur, mit dem rechten führen Sie Aktionen aus. Eine Tür öffnen Sie nicht etwa durch einen simplen Knopfdruck, vielmehr bewegen Sie diese mit dem Stick. Je schneller Ihr Daumen ist, desto fixer geht das gute Stück auf. Auf dem PC soll die Maus diese Funktion übernehmen.

BENJAMIN BEZOLD

GENRE: Adventure  
ENTWICKLER: Quantic Dreams/Vivendi  
FERTIG ZU: 55 %  
ERSCHEINT: 3. Quartal 2004  
VERGLEICHBAR: *The Nomad Soul*  
INTERNET: [www.fahrenheitgame.com](http://www.fahrenheitgame.com)

#### KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD

Ich bin am Ende. Mein Besuch im Quantic-Hauptquartier bereitete mir schlaflose Nächte. Wer oder was steckt hinter den Morden? Wie geht *Fahrenheit* aus? Ich muss es wissen, sofort! Aber meine Bemühungen schlugen fehl. Aus den Entwicklern war nichts rauszukriegen. Nicht mal für ein paar leckere Fröschenkel wollte man mir das Ende verraten. Verdamm! Sie sehen, wer einmal einen Blick auf *Fahrenheit* geworfen hat, den lässt das Adventure nicht mehr los. Das ist fast wie beim damals revolutionären *Blade Runner*. Das Einzige, was mich skeptisch stimmt, ist das Gameplay. Hoffentlich verlassen sich die Entwickler nicht zu sehr auf die Story und den Motion-Capture-Bonus. Denn knackige Rätsel gab es in Paris noch nicht zu sehen. Noch nicht.

- Action-Rollenspiel von David W. Bradley
- Verfolgerperspektive
- Dynamisches Kampfsystem
- Komplexe Charakterentwicklung
- 41 Fertigkeiten

»In Japan gelten Sumo-ringler als Sexsymbole.«



AUF DVD

VIDEO

# Jux & Trollerei!

In *Dungeon Lords* haben Sie es außer mit den grünen Riesen auch mit zahlreichen anderen Gegnern zu tun, während Sie eine politische Intrige aufklären und Ihren Charakter ausbauen.

**M**änner sind scharfe Hunde, denken immer nur an das eine und wenn sie es nicht bekommen, werden sie stinksauer. So auch in *Dungeon Lords*, dem neuen Action-Rollenspiel von David W. Bradley, altherwürdiger Schöpfer von Epen wie der *Wizardry*-Reihe. Als der Hofzauberer Galdryn heimtückisch ermordet wird, droht dem Reich von Lord Davenmor eine Invasion seines Rivalen Lord Barrowgrim. Um den Knaben milde zu stimmen und sein Volk zu retten, verspricht Davenmor seinem Widersacher seine Tochter zur

Frau. Bestechungen mit Sex-Würze funktionieren schließlich immer. Doch die holde Maid verschwindet spurlos. Barrowgrim fühlt sich verarscht und setzt seine Invasion fort. Eine herrlich vertrackte Situation, die förmlich nach Helden schreit und bei der jeder Rollenspiel-Fan feuchte Hände bekommt.

## GUTER CHARAKTER

*Dungeon Lords* beginnt genretypisch mit der Charakter-Erstellung, die sich nicht von der anderer Rollenspiele unterscheidet. Wenn Sie sich für eine

Rasse und das Geschlecht entschieden haben, können die Abenteuer beginnen. Und diese erfordern vor allem körperlichen Einsatz. Steigen Sie also in düstere Höhlen hinab und plätteten Sie Horden von üblen Monstern. Trotz aller Action ist *Dungeon Lords* erfrischend komplex. Die sechs Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Intellekt, Ehre, Beweglichkeit und Lebenskraft wollen gesteigert werden. Außerdem spezialisieren Sie Ihr Alter Ego hinsichtlich 41 Fertigkeiten, die sich auf sechs Kategorien wie etwa Angriff, Magie und Diebesfähigkeiten vertei-

len. So erstellen Sie sich einen Universalcharakter, der im Nahkampf wütet wie Conan, aber viiiiel besser zaubert als David Copperfield. Das ist Ihnen zu kompliziert? Okay, Schmalspur-Heroen wählen eine der vorgefertigten Klassen wie Magier, Dieb oder Kämpfer.

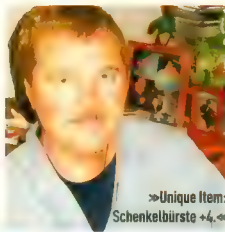
## SPRICH MIT MIR

Sie müssen aber nicht nur staubige Verliese und Runen durchstöbern. Städte, lauschige Wälder und stinkende Sümpfe stehen ebenfalls auf der Liste zu erforschender Gebiete. Häufig treffen Sie auf Nichtspieler-Cha-





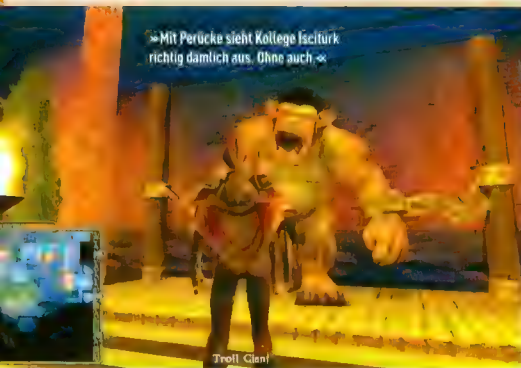
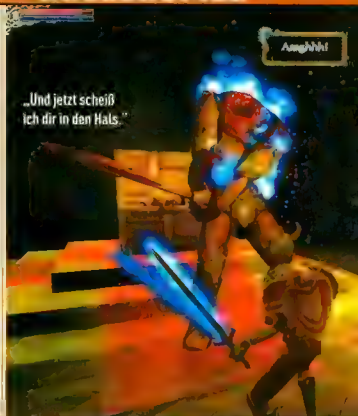
# Herr der Hexerei



►Unique Item:  
Schenkelbürste +4.◀

Zurück Victorian heißt der Name David W. Bradley ein Begriff sein. Neben seinen Tätigkeiten als *System Administrator* ist er der bekanntester Entwickler von Computer Rollenspielen. Das Systemprogrammierer fertigte zunächst eine Reihe von Spielen der Genre, bis er in die Computerspielbranche gelang. Gleich nach Spielern der ersten *Wizards* Serie drückte David seinen Stern mit der *Wizards & Warriors* Serie. Er entwickelte das erste Spiel *Wizards & Warriors*, das er mit seiner Firma *Wizards & Warriors* in der Party unter der Leitung von ihm eine frühe von *Wizards & Warriors* auf. Durch aufgrund seiner Leidenschaft und eine Spielprinzip, das sich als sehr erfolgreich, ist die Idee ein Rollenspiel. Mit *Wizards & Warriors* hat David Bradley eine Vision und versucht, ein komplettes Rollenspiel und schneller Art zu gestalten.

## ROLLENSPIEL



raktere, die Sie zulabern und ab und an einen Auftrag springen lassen. Es kommt sogar vor, dass jemand auf Klette macht und an Ihrer Seite kämpft, doch die meiste Zeit sind Sie allein unterwegs. In Kämpfen können Sie magische Mitstreiter beschwören, die den Bösewichtern ordentlich eins auf die Mütze geben. In den Kerkern und wundersamen Orten finden Sie hin

und wieder besondere Gegenstände, ähnlich wie in *Diablo*. Dies weckt die Sammellust und bietet zusätzliche Motivation. Etliche Utensilien, die Gegner nach ihrem Ableben hinterlassen oder die sich in Schatztruhen finden, verschauern Sie selbstverständlich bei Handlern.

### BUNTE FEUERBÄLLE

Zwar wirkt *Dungeon Lords* augenblicklich noch etwas eckig, doch daran wird mit Hochdruck gewerkelt und den positiven Gesamteindruck trübt das schon jetzt kaum. Dafür hinterlassen Effekte wie Feuerbälle und die bunten Lichtlein in den Städten einen viel zu guten Eindruck. Auch die Soundeffekte sind klasse. Goblins feixen hässlich und in den dunklen Verliesen vernimmt man schaurige Monsterschreie. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, was bis auf die Sprüngeinlagen einfach von der Hand geht. Die Bewegungen der Maus bestimmen die Blickrichtung Ihres Helden, mit den Pfeiltasten sprinten Sie los. Ähnlich simpel, aber effektiv

geht's im Kampf zur Sache. Ein Klick mit der linken Maustaste löst einen einfachen Schlag aus. Hämmern Sie gleichzeitig noch auf eine der Pfeiltasten ein, mutiert Ihr Held zum ballettanzen den Rambo und vollführt Überkopfschläge oder fiese Angriffe von der Seite. Der Schwierigkeitsgrad in unserer Vorschauversion war allerdings recht hoch, was sich bis zur Veröffentlichung hoffentlich ändert. Ach ja: Hirakrobaten dürfen sich sogar an Rätseln versuchen. Beispielsweise legen Sie Schalter in einer bestimmten Reihenfolge und unter Zeitdruck um, damit Säulen aus dem Boden in die Höhe steigen. Dadurch gelangen Sie an ein Tor, das zum nächsten Raum führt. Und richtig, einen Mehrspielermodus soll es auch geben. Wie dieser genau aussieht, steht allerdings noch nicht fest. Bei *Dungeon Lords* vereint sich das schnelle, actionreiche Spielgeschehen von *Diablo* mit der Komplexität von *Gothic* – und das scheint zu funktionieren. Mach also schneller, David! ANDREAS BERITTS

### DUNGEON LORDS

GENRE: Action-Rollenspiel  
ENTWICKLER: Heuristic Park/Crimson Cow  
FERTIG ZU: 90 %  
ERSCHEINT: 1. Quartal 2004  
VERGLEICHBAR: Gothic 2, Sacred  
INTERNET: [www.heuristicpark.com](http://www.heuristicpark.com)

### KOMMENTAR

ANDREAS  
BERITTS



Schnell das neue Schwert angurten, bevor die nächste Horde verrotten der Skelette über mich herfällt. Cool, ich kann noch ein paar Fertigkeitsschritte verteilen. Ha! Jetzt geht es den Knochenmännern an den Krallen! Wow, *Dungeon Lords* macht tierisch Laune. Rasante Kämpfe und knackige Rätselaufgaben wecken die Lust auf mehr. Viel mehr! Frei zu belegende Tasten wären in der uns vorliegenden Version allerdings bitter nötig gewesen, da ich mir bei den Sprüngeinlagen beinahe die Finger verknötet hätte. Auch am Schwierigkeitsgrad muss noch ein wenig gefeilt werden. Fertig machen und her damit! Mich dürstet es nach neuer Rollenspielkost.



# Mach die Maus scharf!

Öfen Sie Ihr Eingabegerät. In **GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS** kämpfen Sie mit Menschen oder Aliens um die Vorherrschaft in einer futuristischen Welt.

- Neue Grafikengine
- 2 Kampagnen
- 3 Fraktionen, 2 spielbar
- Über 20 Einheiten pro Partei
- 24 Missionen
- Render-Zwischensequenzen
- Frei bewegliche Kamera
- Kooperativer Mehrspielermodus

»Jetzt auch für Frauen:  
Fan-Kollektion von  
Eintracht Frankfurt.«



**M**ehrere Explosionen erschüttern das Gelände. Nachdem der Funkregen niedergegangen ist, hören Sie zunächst nur das Donnern des Kanonenfeuers in der Ferne. Da erscheint eine feindliche Armee Polygon-Infanteristen über dem Hügel, gefolgt von schweren Panzern und einigen Helikoptern. Die Soldaten im Bunker legen ihre Gewehre an und bereiten sich auf den Kampf ihres Lebens vor.

## 300 JAHRE SPÄTER ...

So ähnlich laufen die Missionen in Massive Entertainments Strategiespiel *Ground Control 2: Operation Exodus* ab. Die Geschichte spielt im Jahr 2741, 300 Jahre nach dem ersten Teil. Nach dem großen Krieg, der den Fall der Crayven Corporation und des Ordens der Neuen Dämmerung besiegelte, erhob sich ein neuer Kaiser im terranischen Imperium. Dieser will die alten Kolonien zurück-

erobern, hat aber die Rechnung ohne die Nordstern-Allianz gemacht, die ihre Freiheit unter keinen Umständen aufgeben will.

## ACTION-STRATEGIE

Wie, Sie wollen mehr Action in Strategiespielen? Dann ist *Ground Control 2* genau das Richtige für Sie. Das Spiel lässt angesichts der bombastischen Grafik Ihre Kinnlade nach unten klappen. Die völlig frei bewegliche Kamera ermöglicht Einblicke ins Spielgeschehen wie bei einem 3D-Shooter. Gleißend helle Explosionen und fantastische Spiegeleffekte auf dem Wasser verwöhnen Ihre Augen. Sogar die Gesichter jedes einzelnen Ihrer Soldaten sind zu erkennen. Hinzu kommt ein Soundtrack, der das Adrenalin durch Ihre Venen pumpt. Gesteuert wird *Ground Control 2* wie gängige Echtzeitstrategiespiele, wobei die Entwickler ihr Werk als „RTT-Game“ (Real-Time-Tactics-Game) bezeichnen. Trotzdem liegt der Fokus auf harter Action. Und davon bekommen Sie mehr als genug. Die Missionen der beiden Kam-



»Frau von Picasso:  
blaue Periode.«





## „WIR HOLEN UNSERE INSPIRATION VON ÜBERALL HIER“ INTERVIEW



»Ernie und Bert: endlich glücklich verheiratet.«

Nach dem ersten Probe-Bombardement befragten wir Martin Walfisz, den Chef von Massive Entertainment, und Henrik Sebring, den leitenden Designer von Ground Control 2.

**REACTION** Gibt es Spiele, die euch bei der Entwicklung von *Ground Control 2* beeinflusst haben?

**MARTIN WALFISZ:** Es liegt auf der Hand, dass wir fast alle Echtzeitstrategiespiele gespielt haben, die es gibt. Einige mögen wir, andere weniger. Vor allem die populären Spiele haben uns in verschiedenem Maße beeinflusst. Doch bei *Ground Control 2* geht es ausschließlich um die Taktik, nicht um Basisbau oder Rohstoffversorgung. Unser Ziel ist es, Gefechte in Szene zu setzen, die wirklich Spaß machen. Viel Inspiration haben wir auch aus Filmen und Büchern gezogen. Zum Beispiel aus den *Alien*-Filmen und

natürlich aus *Star Wars*. Alle bei uns mögen *Star Wars*, ich selbst bin ein großer Fan!

**HENRIK SEBRING:** Der größte!

**MARTIN WALFISZ:** Ja.

**REACTION** Wie viele Mehrspielermodi plant ihr?

**HENRIK SEBRING:** Es gibt zunächst mal einen, der einfach „Ground Control“ heißt. Dabei ist das Ziel, bestimmte Punkte auf der Karte zu besetzen. Dann gibt es den kooperativen Modus. Außerdem wird es wahrscheinlich

nach einem weiteren geben, bei dem man Festungen halten muss.

**REACTION** Das beste Feature im Spiel ist...

**MARTIN WALFISZ:** Es gibt kein einzelnes Feature, das ich besonders hervorheben möchte. Was ich wirklich an unserem Spiel mag, ist die völlig freie Kamera. Dazu kommt der taktische Aspekt beim Einsatz der Truppen. Ein guter Spieler, der seine Einheiten richtig nutzt, kann mit Leichtigkeit einen überlegenen Gegner schlagen, wenn diesem das taktische Können fehlt. Die Kombination aus freier Kamera und taktischem Anspruch ist das, was mir an unserem Spiel so gefällt.



»George Bush«

pagnen beginnen meist damit, dass Ihr Kommandant Sie mit einer Hand voll Soldaten auf den wunderschönen Karten aussetzt und Sie sich zunächst zu einem Landepunkt vorkämpfen. Nachdem Sie sich diesen un- ter den Nagel gessen haben, wartet von nun an ein Dropship darauf, Ihnen Nachschub für die verheizten Soldaten zu bringen. Zwischen den Aufträgen wird die Ge-

schichte um die Invasion der Terraner und die mysteriösen außerirdischen Vironen durch fantastische, gerenderte Zwischensequenzen weiter erzählt. Doch auch innerhalb der Missionen stillen Videos Ihren Story-Hunger.

#### NIEMIT TAKTIK

Ohne taktisches Vorgehen gewinnen Sie in den abwechslungsreichen Missionen keinen

Blumentopf, die Strategie „Immer feste druff“ führt rasend schnell zur kapitalen Niederlage. Setzen Sie Ihre Männer und Gerätschaften also gefälligst geschickt ein. Fahrzeuge sind etwa vorne und hinten stärker gepanzert als an der Seite, so dass Sie darauf achten müssen, es dem Feind nie zu ermöglichen, die Flanken anzugreifen. Wenn Sie Schutz suchen, nehmen Sie einfach eines der herumstehenden Gebäude ein. Außerdem spendierte Massive Entertainment jeder Einheit zwei Feuermodi. So kämpfen Panzer entweder fahrend oder – effektiver, weil treffsicherer – im stationären „Belagerungs-Modus“. Die ekigen Vironen verwandeln sich sogar. Dazu schließen sich zwei der Aliens zu einer neuen, tödlichen Einheit zusammen. Besondere Waffen setzen Sie ab und zu von außerhalb des Spielfeldes ein, etwa um Feinden eine nukleare Dusche zu verpassen. Auch Wetter und Terrain spielen eine entscheidende Rolle. Da es keinen Nebel des Krieges gibt, der das Blickfeld einschränkt, werden für jede Einheit Sichtlinien berechnet. Objekte oder miese Witterungsverhältnisse behindern diese. Bei Regen oder Schnee verschlechtert sich die Treffsicherheit Ihrer Armee. Aufgepasst! Wenn ein Mannschaftsmitglied aus einem Panzer herauspöpt, verbessert das zwar die Sicht, aber der arme Kerl gibt gleichzeitig ein prima Ziel ab. Im Mehrspielermodus erleben Sie die gesamte Geschichte mit Freunden oder messen sich im Deathmatch mit ihnen. *Ground Control 2* hinterließ schon in der ersten spielbaren Version einen

hervorragenden Eindruck. Opulente Optik verbindet sich hier endlich mal wieder mit einer spannenden Hintergrundgeschichte. Wie so oft, wenn eine freie Kamera zum Einsatz kommt, ringen die Entwickler momentan noch um die perfekte Übersicht in den Wusel-Gefechten. Auch am Einheiten-Balancing muss noch gefeilt werden. Die Benutzeroberfläche soll bis zur Veröffentlichung einen komplett neuen Look erhalten. Falls das Feintuning gelingt, steht *C&C Generäle* bald ernsthaft Konkurrenz ins Haus.

ANDREAS BERTITS

#### GROUND CONTROL 2

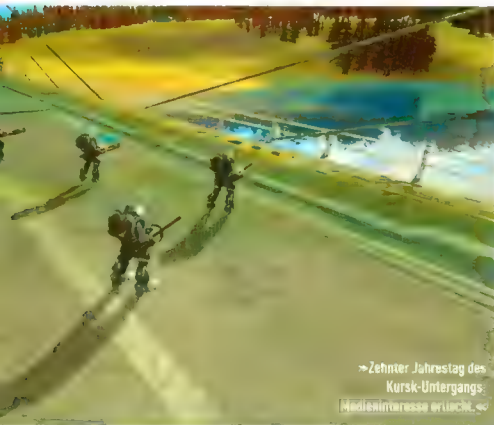
GENRE: Echtzeitstrategie  
ENTWICKLER: Massive Entertainment/Wind  
FERTIG ZU: 80 %  
ERSCHEINT: 2. Quartal 2004  
VERGLEICHBAR: Ground Control, Blitzkrieg  
INTERNET: [www.groundcontrol2.com](http://www.groundcontrol2.com)

#### KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



So müssen Strategiespiele heutzutage aussehen! Das war das Erste, was mir zu *Ground Control 2* einfiel. Die Präsentation ist derart fantastisch und die Geschichte so spannend, dass selbst meine nackig vor mir herumtanzende Frau Schwierigkeiten hätte, mich vom Zocken abzulenken. Während man das Geheimnis der Vironen erkundet, pappt es einen förmlich an den Monitor. Die Action stimmt, die Taktik kommt nicht zu kurz. Ein paar Kleinigkeiten, etwa das Einheiten-Balancing und das Kamera-Tuning, passen noch nicht, doch daran wird fleißig gearbeitet. Deshalb erwartet uns mit Sicherheit ein Knaller!



»Zehnter Jahrestag des Kursk-Untergangs«  
Medieninformatik WÜRZBURG



- Riesige Spielwelt mit vier Nationen und 40 Städten
- Überarbeitetes Handelssystem
- 8 Szenarien
- Freies Spiel mit über 100 Missionen
- 16 Schiffstypen
- 3D-Seeschlachten
- 3D-Fechtkämpfe

# Ein Hieb- und Stich-Fest!

Schluss mit lustig! Bei **PORT ROYALE 2** verschiffen Sie nicht nur Rum, Getreide und Obst durch die Karibik, sondern entern auch feindliche Schiffe und schlitzn fiesen Piraten den Allerwertesten auf.

**D**aniel Dumont hat zwar einen Namen wie ein Porno-Darsteller, ist aber Chef-Designer von *Port Royale 2*. Dort lässt er nicht nur in See stechen, sondern auch in die Brust hinterhältiger Gegner bei den neuen 3D-Fechtkämpfen. Momentan läuft bereits der Beta-Test. Wenn alles glatt geht, steht der zweite Teil der Seehandelssimulation ab April im La-

den. Die Sabelduelle in 3D sind aber nicht die einzige Neuerung. Ascaron hat sich die Anregungen der Spieler zum ersten Teil zu Herzen genommen und das Spielkonzept überarbeitet. Heraus kamen mehr Handels- und Aufbauelemente, ein ausgeprägterer Eroberungspart und abwechslungsreiche Abenteuermissionen, garniert mit einer Extraportion Action. Für

die sollen die spannenden Seeschlachten des ersten Teils und die neuen Fechkämpfe sorgen. Als Sahnehäubchen obendrauf spendieren uns die Entwickler ein komplett neues Menüsystem.

## ICH MUSS SCHIFFEN!

Schauplatz des Spiels ist nach wie vor die Karibik des 17. Jahrhunderts. Zunächst ausgestattet mit einer kleinen

Schaluppe, verschiffen Sie bis zu 20 Waren zwischen 60 Städten. Das System ist einfach: Ware X muss in Stadt A billig eingekauft und in Stadt B mit Gewinn verschachert werden. Unterschieden wird hierbei zwischen Grundgütern (Getreide oder Obst) und Import- sowie Fertigwaren (Rum, Gewürze). Letzgenannte bringen am meisten Kohle. Vor allem, wenn Sie zur





In der höchsten Zoomstufe sieht die Karibik-Welt noch sehr pixelig aus.



→ Brennt vor Ehrgeiz:  
Olivers Kahn. ←



→ Andreas Barbits traut sich  
damit nicht zum Urologien. ←



→ Robinson Crusoes neue Freunde:  
Ostermontag, Faschingsdienstag,  
Aschermittwoch, Gründonnerstag,  
Langer Samstag und Totensonntag. ←

rechten Zeit am richtigen Ort sind und die von Ihnen feilgebotene Ware in der jeweiligen Stadt gerade knapp ist. Doch ganz so leicht ist das Goldmünzenscheffeln auch nicht, denn auf den Meeren von *Port Royale 2* sind eine Menge KI-Kapitäne unterwegs, die ebenfalls fleißig Waren an- und verkaufen. Praktisch: Handelsrouten lassen sich jetzt so weit automatisieren, dass Sie lediglich die Häfen festlegen, zwischen denen Ihr Schiffsführer automatisch ein- und verkaufenderweise hin- und herschifft. Aber wer will sein Geld schon im Schlaf verdienen? Auch das manuelle Handeln funktionierte in der Beta-Version ordentlich. Kein Wunder, schließlich werkeln im Hintergrund die Programmroutinen des erstklassigen Handelssystems von *Patrizier 2*.

### MASSIG MISSIONEN

Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, können Sie bei *Port Royale 2* auch Betriebe anderer Händler aufkaufen oder selbst Produktionsstätten errichten. Erfolgreiche Schacherer gründen sogar eigene Städte mit Wohnhäusern und allem Pipapo und verdienen sich durch den Export ihrer Güter in den Rest der (Spiel-)Welt eine noch goldene Nase. Zum Stadtherren steigen Sie nur auf, wenn Sie massig Landgeschenke von den Vizekönigen der neuen Welt erhalten. Und diese müssen Sie sich schon wieder verdienen. Dazu gibt es zahlreiche Abenteuermissionen, die Sie nach Herzenslust jederzeit annehmen können, aber nicht müssen. Ob beim Gouverneur oder in der Kneipe: Jobs warten überall. Mal gilt es, 80 Fässer Getreide termingerecht nach St. Kitts zu transportieren, ein anderes Mal sollen Sie ein Piratennest austrüben oder gar eine ganze Stadt annekieren.

### SCHIFFE VERSINKEN!

Im Vergleich zum ersten Teil bieten die Seekämpfe nun sehr viel mehr Action. In den 3D-Schlachten steuern Sie Ihre Geleitschiffe selbst und geben per Mausklick den Befehl zum Angriff. Wer seine Gegner nicht nur auf dem Meeresboden versenken möchte, kann feindliche Schif-

fe auch plündern oder entern. Doch die Gegner sind nicht blöd und formieren ihre Konvois taktisch geschickt – die Kampfkraft der Piraten beeindruckt. Städte können Sie von der See- oder von der Landseite aus angreifen, wobei Sie die Landschlachten ebenfalls selbst steuern. Hinzu kommen die Säbelduelle gegen Piraten oder feindliche Gouverneure. Die Steuerung war hier noch etwas hakelig, bis zur finalen Version soll sich das aber ändern.

### GOLDIG

Je erfolgreicher Sie in der Karibik handeln und kämpfen, desto mehr Kapitane und desto bessere Schiffe lassen Sie vom Stapel. Wie viele erlaubt sind, lesen Sie am stets einblendenden Vermögensbalken ab, der mit jedem verdienten Goldstück ansteigt. Sobald dieser gefüllt ist, steigen Sie einen Rang auf und schalten neue Funktionen frei. Die neue Benutzerführung ist übersichtlich und führt mit wenigen Mausklicks zu allen nötigen Menüpunkten und Statistiken. An der ordentlichen Optik des Vorgängers hat sich, abgesehen von einigen Detailverbesserungen wie neuen Häusern und Landschaftsgrafiken, wenig getan. Vor allem den spannenden Seekämpfen hätten ein paar frische Farbeckse gut getan.

CHRISTIAN SAUERTEIG

### PORT ROYALE 2

GENRE: Wirtschaftssimulation  
ENTWICKLER: Ascaron  
FERTIG ZU: 90 %  
ERSCHEINT: April 2004  
VERGLEICHBAR: *Patrizier 2*, *Port Royale*  
INTERNET: [www.ascaron.com/portroyale2](http://www.ascaron.com/portroyale2)

### KOMMENTAR

CHRISTIAN SAUERTEIG



Bereits der erste Teil machte Schifffern zum PC-Erlebnis, erschlug viele virtuelle Seehändler aber mit zahlreichen Pflicht-Missionen, während Profis das zu dünne Handelssystem bemängelten. Diese Kritikpunkte hat Ascaron ausgemerzt und das Ganze mit einer gehörigen Prise Action gewürzt. Wer auf klassische Handelsimulationen steht, kommt bei *Port Royale 2* auf seine Kosten. Doch auch Möchtegern-Piraten sollten das Entermesser schärfen.



# Hut und Ehre

Der furchlose Cowboy Fenimore Fillmore kämpft in **THE WESTERNER** für die Rechte armer Farmer. Endlich mal wieder ein gutes 3D-Point&Click-Adventure.

**W**ahre Helden! Ja, davon gibt es in der Geschichte der Menschheit so einige. Spontan fallen uns da John Hinckley Jr., Ronald McDonald, Claus Graf Schenk von Stauffenberg und Tom Sneddon ein. Doch wir wollen von einem ganz anderen Helden sprechen, denn in *The Westerner* geht's schließlich um den furchtlosen Fenimore Fillmore, der sich dem fiesen Ranchermogul Starek in den Weg stellt. Starek unterdrückt kleine Farmer, wo es nur geht. Er lässt ihre Höfe verwüsten und scheut auch sonst vor keiner bösen Tat zurück, um die armen Bauern

zu vertreiben. Dass wir Zocker die Rettung der Unterdrückten übernehmen, versteht sich von selbst. In klassischer Point&Click-Manier steuern Sie Cowboy Fenimore durch die dreidimensionale Wildwestkulisse. Abenteuer-Puristen rümpfen die Nase, schließlich passen die Begriffe „3D-Grafik“ und „klassisches Point&Click-Adventure“ eigentlich gar nicht zusammen. Glücklicherweise gelang dies in diesem Fall aber erstaunlich gut. Die Spielumgebung samt sämtlicher Polygon-Männlein wirkt erstaunlich lebendig und der comicar-tige Look stimmt klassische

Ratselfreunde garantiert gnädig. An der Übersichtlichkeit müssen die Entwickler aber noch feilen, da die fixen Kamera-Perspektiven die Suche nach wichtigen Gegenständen oft erschweren und die Steuerung der Spielfigur umständlich gestalten.

## DENKE SCHON!

Die Rätsel sind bei jedem Adventure das Salz in der Suppe. Auch hier haben die Jungs von Revistronic gute Arbeit geleistet. Während zu Beginn noch relativ leichte Knobel-Kost wartet, ist im späteren Spielverlauf eine gute Kombinationsgabe vonnöten. Extremes Um-die-Ecke-Denken, wie etwa beim Genre-Kollegen *Tony Tough*, steht trotzdem nicht zu befürchten. Momentan arbeitet der Hersteller fleißig an der deutschen Lokalisierung, wo es vor allem in Sachen Humor richtig krachen soll. Ebenfalls interessant: 30 Charaktere, rund 100 Schauplätze und eine Spielzeit von über 30 Stunden verspricht der Hersteller. Mund zu voll genommen oder harte Fakten? Nächsten Monat wissen wir es!

AHMET ISCI TURK

## THE WESTERNER

**GENRE:** Adventure  
**ENTWICKLER:** Revistronic/atp  
**FERTIG ZU:** 90 %  
**ERSCHEINT:** 5. März 2004  
**VERGLEICHBAR:** Runaway, Tony Tough  
**INTERNET:** [www.revistronic.com](http://www.revistronic.com)

## KOMMENTAR



AHMET  
ISCI TURK

Den Entwicklern gelang es, moderne 3D-Grafik mit dem 2D-Charme klassischer Adventures zu kombinieren. Dafür verdienen sie meinen Respekt. Während etwa *Baphomets Fluch* optisch zu steril rüberkommt, wirkt *The Westerner* lebendig und stimmig. Die unübersichtliche Kamera-Führung geht mir trotzdem auf die Nüsse. Vor allem zu Beginn steuerte ich die Spielfigur regelmäßig in die falsche Richtung, woraus extreme Wutausbrüche resultierten: „Arghh! Tu endlich, was ich dir befehle, du Hure!“ Nein, Kollegen, ich telefonierte nicht mit meiner Freundin! Nach etwas Eingewöhnungszeit hatte ich die Steuerung ja auch im Griff. Deshalb: Endlich mal wieder ein Adventure, auf das ich mich freue!





# JEANNE d'ARC

MACH DICH  
BEREIT FÜR DIE  
SCHLACHT!



Action

Erlebe die heftigsten Kämpfe hautnah aus der Verfolgerperspektive und vernichte deine Gegner mit über 30 tödlichen Schlagkombinationen und Spezialattacken!



Strategie

Stelle eine gewaltige Armee zusammen und führe deine Gruppen in quadenlose Belagerungsschlachten mit allem, was das Mittelalter zu bieten hat!



Adventure

Erörste in 3 historischen Kampagnen atemberaubende Landschaften, pulsierende Städte und mächtige Burgen. Nutze deinen Verstand so effektiv wie dein Schwert.



Rollenspiel

Schmelze Erfahrungspunkte, trainiere deine Fähigkeiten und erlerne neue Kampftechniken, sowie Fliesen und \*Fakten der strategischen Kampfführung.

JETZT AUF DEINEM PC!

[www.jeannedarc-game.com](http://www.jeannedarc-game.com)



# TEST



TRON 2.0 ist jetzt nicht nur besser, sondern auch günstiger.

**Action-Adventure** Tron 2.0-Spieler sind neue Versionsnummern gewohnt, schließlich gehört das zum Spielprinzip des Cyber-Shooters. Doch da Buena Vista gerade den Preis für Tron 2.0 auf 25 Euro reduziert hat, möchten wir Neueinsteigern nicht nur das Spiel an sich, sondern auch noch den Patch auf Version 1.042 (int) ans Herz legen. Der entfernt einige kleinere Probleme mit der Speicher-verwaltung und der Punktevergabe in zwei Levels. Auch beim Mehrspielermodus wurde leicht nachgebessert: Bei den Diskus-Disziplinen können Sie nicht mehr zu anderen Waffen wechseln. Alt-Nutzer seien gewarnt: Durch den Patch funktionieren Ihre zuvor angelegten Speicherstände nicht mehr.

Info: [www.tron20.net](http://www.tron20.net)

JOACHIM HESSE

## Schwer in Ordnung!

SPELLFORCE U 1.1 liefert einen neuen Schwierigkeitsgrad.

**Echtzeit-Strategie** Für Spellforce: The Order of Dawn kündigte Vertreiber Jowood einen Patch an. Der bietet mit dem Hard-Mode einen weiteren Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler. Doch das ist längst nicht alles: Die Entwickler haben 30 weitere Seelenfelsen, eine verbesserte Sortierfunktion für das Inventar und weitere kleinere Funktionen integriert. Im Mehrspieler-Bereich merzte Phenomic zudem Fehler aus. Zum Zeitpunkt unserer Drucklegung war der Patch noch nicht verfügbar, aber inzwischen sollte er im Internet zum Download bereitstehen. Oder Sie warten einfach auf die nächste Ausgabe der PC ACTION. Übrigens: Die Arbeit am Add-on geht gut voran. JOACHIM HESSE  
Info: [www.spellforce.de](http://www.spellforce.de)



## BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ÜBER SPIELDAUER



### Die Würze der Kürze

Bei der Überschrift müssen Sie vermutlich an einen gewissen Körperteil meines Kollegen Isciturk denken. Darum geht es aber nicht. Immer wieder höre und lese ich von Menschen, die den geringen Umfang von Computerspielen bemängeln. „Warum hat *Vietcong: Fist Alpha* nur sieben Levels?“, heißt es – oder: „Wieso kann ich *Max Payne 2* in nur sechs Stunden durchspielen?“. Diesen Jammerern möchte ich hiermit sagen: Kauft euch halt *Civilization 3*, aber verschont den Rest der Welt mit eurer Maulerei! Kurze Spiele sind super! Ich habe bereits genug Spiele angefangen, die ich nicht fertig gespielt habe. Jeden Monat erscheint ein Titel, der mich interessiert. Meistens sind's sogar mehr. Als Schüler hatte ich vielleicht die Zeit, mich

mit einem Spiel 100 Jahre zu beschäftigen. Auch auf die Gefahr hin, dass das jetzt spießig klingt: Wie soll das ein Berufstätiger schaffen? Mir sind überschaubare, aber intensive Spielerlebnisse am liebsten. Wenn sich ein Level mit kleinen Modifikationen zehnmal wiederholt, damit das Spiel länger dauert, nützt mir das so viel wie Homer Simpson ein neuer Kamm. Wer von seinem Lieblingsspiel ein 300-Stunden-Erlebnis braucht, kann immer noch auf den oft vorhandenen Mehrspielermodus ausweichen und daddeln, bis der Notarzt kommt. Außerdem plädiere ich dafür, wieder mehr Spiele mit Punkteanzeige zu veröffentlichen. Erst wer einmal ein Spiel richtig auf Highscore gespielt hat, erkennt dessen wahres Potenzial. Denn nur so erkundet man alle Feinheiten. Da stört es sogar, wenn ein Spiel zu lang dauert.

JOACHIM HESSE

»Spielejunkie: Tagesration.«



# REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack



|                               |                       |                                  |                           |                               |                           |                            |
|-------------------------------|-----------------------|----------------------------------|---------------------------|-------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| Christian Bigge               | Harald Fränkel        | Joachim Hesse                    | Andreas Bertits           | Christian Sauerteig           | Ahmet Isciturk            | Benjamin Bezold            |
| SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE | ACTION- & SPORTSPIELE | ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES | STRATEGIE- & ROLLENSPIELE | WISSENS-, RENN- & SPORTSPIELE | ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE | ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN |

## DEUS EX: INVISIBLE WAR

|                                     |                                     |  |   |   |                                   |                                    |
|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|---|-----------------------------------|------------------------------------|
| Die deutsche Version ist die beste! | Es war Liebe auf den zweiten Klick. | Jetzt auch für simple Gemüter wie mich geeignet. | Gut, aber Teil 1 hat mir besser gefallen. | Gut, aber Teil 1 hat mir NICHT besser gefallen. | Teil 1 ist nicht besser, kapiert? | DX 2 hat mich angenehm überrascht. |
|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|---|-----------------------------------|------------------------------------|

## BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

|                                  |                                       |  |  |                                     |                                      |                                  |
|----------------------------------|---------------------------------------|--|--|-------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| Ich fand den Film schon scheiße. | Dumme Kollegen hab ich schon im Büro. | Ritual-Produkte mag ich seit F.A.K.K. 2. | Ach ja, ganz nett. Aber auch nicht spitze. | Ohne KI-Patch einfach nur schlecht. | Genauso abgefuckt wie meine Familie. | Die KI ist einfach nur schlecht. |
|----------------------------------|---------------------------------------|--|--|-------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|

## CONAN

|                                   |   |   |  |  |                           |                            |
|-----------------------------------|---|---|--|--|---------------------------|----------------------------|
| Gehirn aus, Schwert raus. Spaßig. | Für mich überflüssig. Es gibt ja Enclave. | Nicht perfekt, aber wenigstens mal was mit Conan. | Croms Hatten bleiben diesem Barbaren verschlossen. | Schwertvolles Gemetzel für die Mittagspause. | Lustig für zwischendurch. | Ein Spiel für Dumpfbacken. |
|-----------------------------------|---|---|--|--|---------------------------|----------------------------|

## SINGLES

|                                     |   |  |   |   |                           |                                      |
|-------------------------------------|---|--|---|---|---------------------------|--------------------------------------|
| DAS Frauenspiel der Saison, wetten? | Kurz, aber lustig. Wie Jos Johannes. :P | Kurz, aber lustig. Genau wie meine Kollegen. | Sex am Monitor? No, aber überall sonst schon. | Geile - fehlt nur noch der Hude- und Dildo-Patch. | Ruckeln from outer space. | Lange nicht so komplex wie Die Sims. |
|-------------------------------------|---|--|---|---|---------------------------|--------------------------------------|

## ETHERLORDS 2

|                                      |                                      |  |                                |   |  |  |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--|--------------------------------|---|--|--|
| Irgendwie mag ich das Fantasy-Zeugs. | Für ein Strategiespiel sogar Spaßig. | Besser als Teil 1, aber was heißt das schon. | Wie der Vorgänger, nur besser. | Interessiert mich nicht. Gefällt mir nicht. Blöd. | Genau wie Homosexualität: nicht mein Ding. | Rundenstrategie ist was für Schnarchnasen. |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--|--------------------------------|---|--|--|

## FIRESTARTER

|                                  |  |  |   |  |                          |   |
|----------------------------------|--|--|---|--|--------------------------|---|
| Serious Sam mit weniger Gegnern. | Für den kleinen Abschluss zwischendurch. | Monster, Blut und langweilige Einzelmissionen. | Baller, baller, renn, renn. Hinn? Abgeschaltet. | Komisches Brenn-Fest, nicht mein Ding. | Ich kille, also bin ich. | Noch ein stupider Shooter? Nicht mit mir. |
|----------------------------------|--|--|---|--|--------------------------|---|

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■ = Langweilig, ■ = Schlecht

# TESTPHILOSOPHIE SO BLICKST DU DURCH!



**PC ACTION GOLD**  
Den besten Spielen des Monats verteilen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



**PC ACTION PRESTIGE**  
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

**91 - 100%**

**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

**81 - 90%**

**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger können für solche Spiele das Sparschwein schlachten

**71 - 80%**

**GUT:** Auch wenn es nicht perfekt ist, aber es ist schon ganz in Ordnung.

**61 - 70%**

**BEFRIEDIGEND:** Auch wenn es nicht perfekt ist, aber es ist schon ganz in Ordnung.

**51 - 60%**

**NOCH BEFRIEDIGEND:** Auch wenn es nicht perfekt ist, aber es ist schon ganz in Ordnung.

**41 - 50%**

**MANGELHAFT:** Technik oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze?

**≤ 40%**

**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

## REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert:

### ACTIONSPIEL

|               |                   |         |
|---------------|-------------------|---------|
| GTA Vice City | Rockstar Games    | 06/2003 |
| Mafia         | Illusion Software | 09/2002 |
| Max Payne 2   | Remedy            | 12/2003 |

### ACTION-ADVENTURE

|                   |                     |         |
|-------------------|---------------------|---------|
| Baphomets Fluch 3 | Revolution Software | 02/2004 |
| Dark Project 2    | Ion Storm           | 05/2000 |
| Tron 2.0          | Monolith            | 10/2003 |

### ACTION-ROLLENSPIEL

|          |           |         |
|----------|-----------|---------|
| Deus Ex  | Ion Storm | 09/2000 |
| Diablo 2 | Blizzard  | 07/2000 |
| Sacred   | Ascaron   | 04/2004 |

### ADVENTURE

|                          |                 |         |
|--------------------------|-----------------|---------|
| Flucht von Monkey Island | Lucas Arts      | 01/2001 |
| Grim Fandango            | Lucas Arts      | 01/1999 |
| Runaway                  | Pendulo Studios | 12/2002 |

### AUFBAU-STRATEGIE

|                      |            |         |
|----------------------|------------|---------|
| Anno 1503            | Sunflowers | 12/2002 |
| Das achte Weltwunder | Funatics   | 05/2003 |
| Wiggles              | Innonics   | 11/2001 |

### DEKKSPIEL

|                         |                  |         |
|-------------------------|------------------|---------|
| Catan - Die erste Insel | Ravensburger     | 12/1999 |
| Chessmaster 8000        | Learning Company | 02/2001 |
| You don't know Jack 3   | Take 2           | 06/2000 |

### ECHEZT-ZEIT-STRATEGIE

|                               |                  |         |
|-------------------------------|------------------|---------|
| Age of Mythology              | Ensemble Studios | 11/2002 |
| Spellforce                    | Phoenix          | 01/2004 |
| Warcraft 3: The Frozen Throne | Blizzard         | 07/2003 |

### EGO-SHOOTER

|                        |                |         |
|------------------------|----------------|---------|
| Call of Duty           | Infinity Wards | 12/2003 |
| No One Lives Forever 2 | Monolith       | 11/2002 |
| XIII                   | Ubisoft        | 12/2003 |

### FLUGSIMULATION

|                         |           |         |
|-------------------------|-----------|---------|
| Comanche 4              | Navallog  | 01/2002 |
| Flight Simulator 2004   | Microsoft | 02/2001 |
| IL-2: Forgotten Battles | Ubisoft   | 04/2003 |

### MEHRSPIELER-SHOOTER

|                   |                   |         |
|-------------------|-------------------|---------|
| Battlefield 1942  | Digital Illusions | 10/2002 |
| Counter-Strike    | Valve             | 02/2001 |
| Indiziertes Spiel | Epic              | 10/2002 |

### RENNSPIEL

|                     |             |         |
|---------------------|-------------|---------|
| Colin McRae Rally 3 | Codemasters | 07/2003 |
| OTM Race Driver     | Codemasters | 07/2003 |
| F1 Challenge 99-02  | EA Sports   | 06/2003 |

### ROLLENSPIEL

|                |               |         |
|----------------|---------------|---------|
| Black & Gate 2 | Broware       | 11/2000 |
| Gothic 2       | Piranha Bytes | 12/2002 |
| Morrowind      | Bethesda      | 06/2002 |

### RUNDENBASIERENDE STRATEGIE

|                              |                 |         |
|------------------------------|-----------------|---------|
| Age of Wonders: Shadow Magic | Triumph Studios | 10/2003 |
| Silent Storm                 | Jowood          | 12/2003 |
| Civilization 3               | Firaxis         | 03/2002 |

### SONSTIGE SIMULATIONEN

|                    |         |         |
|--------------------|---------|---------|
| Black & White      | Lunhead | 03/2001 |
| Die Sims           | Maxis   | 10/2000 |
| X2 - Die Bedrohung | Egosoft | 03/2004 |

### SPORTMANAGER

|                           |            |         |
|---------------------------|------------|---------|
| Anschluss 4 Edition 03/04 | Ascaron    | 12/2003 |
| Fußballmanager 2004       | EA Sports  | 01/2004 |
| Kicker Fußballmanager 2   | Heart-Line | 12/2000 |

### SPORTSPIEL

|                        |           |         |
|------------------------|-----------|---------|
| Pro Evolution Soccer 3 | Konami    | 12/2003 |
| NBA Live 2004          | EA Sports | 02/2004 |
| NHL 2004               | EA Sports | 12/2003 |

### WIRTSCHAFTSSIMULATION

|                   |                  |         |
|-------------------|------------------|---------|
| Die Gilde         | Jowood           | 04/2002 |
| Port Royale       | Ascaron          | 07/2002 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 01/2004 |

# Wie der Vater, so der Klon?



Wer eines Tages erfährt, dass seine wahren Eltern ein Arschhaar und eine entkernte Eizelle waren,

dürfte bereits dezent verstört sein. Der spielbare Psychothriller DEUS EX: INVISIBLE WAR sorgt aber noch für weitere Überraschungen.

»Entwurf für Schüleruniform: Die männlichen Lehrer sind klar dafür.«

- Basiert auf modifizierter Unreal-Engine
- Als Mann oder Frau spielbar
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 5 Hauptschauplätze
- 15 verbesserbare Superkräfte
- 13 Waffen
- 8 Granaten- und Minentypen
- 14 Ausrüstungsgegenstände
- 8 Waffen-Upgrades
- 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- 4 Story-Enden



**M**enschen aus Trier werden *Invisible War* heben. Denn wenn wir uns fies grinsend die Tabelle der zweiten Fußball-Bundesliga ansehen, ist der 100.000-Seelen-Ort damit endlich mal wieder an einem wirklich guten Spiel beteiligt. Ja, beim Nachfolger zum grandiosen Action-Rollenspiel *Deus Ex* spielt neben Seattle, Kairo, der Antarktis und New York die älteste Stadt Deutschlands eine wichtige Rolle. Apropos Rolle: In *Deus Ex 2* dürfen Sie nicht nur einen Mann namens Alex D. steuern, sondern wahlweise auch eine Dame, die genauso heißt. Wen Sie nehmen, hat sogar geringen Einfluss auf den Spielverlauf. Wir sind übrigens sicher, dass die Entscheidung für einen „damlichen“ Protagonisten die Folge eines Abends im Jahr 2000 in Austin/Texas war, als die Frau von Designer-Legende

Warren Spector drohte: „Wenn du mir nicht versprichst, beim nächsten Mal eine weibliche Spielfigur einzubauen, gibt's heut' keinen Sex!“ Tja, so weit ist die Emanzipation also schon gekommen. Wir würden natürlich keinesfalls zugeben, dass die Idee der Charakterwahl prima ist. Ferner lassen wir im weiteren Text peinlichen „-in“-Anhangsel-Aktionismus (Held/in, Agent/in, Charakter/in etc.) und ähnliche Sporenzeichen (er/sie) aus Protest weg. Nur, damit das klar ist.

### DU WEISST, DASS DU NICHTS WEISST

Wir schreiben das Jahr 2052. Alex D., ein Klon von JC Denton und Agenten-Lehrling an der



### AUF DVD INTERAKTIVER TEST

## So spielt sich Deus Ex 2

*Deus Ex 2* ist ein Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel und Adventure, tendiert im Vergleich zum Vorgänger aber stärker in Richtung Action. Trotzdem ist der Titel variabel spielbar. Wir erklären das durch sechs Beispiele. Mischformen sind auch möglich.

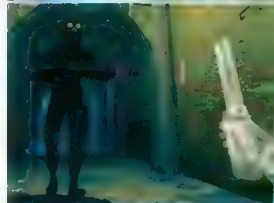
#### DER BALLERMAN

Der Ballermann setzt auf seine Waffen und bei verschlossenen Türen auf Sprengstoff. Weil er deshalb so unauffällig ist wie ein Heavy-Metal-Sänger im Musikantenstadl, empfehlen sich besonders das Implantat „Lebensenergie-Regeneration“ und die AG-DF-Drohne. Diese sprengen feindliche Raketen und Granaten, ehe sie gesundheitsschädlich werden können.



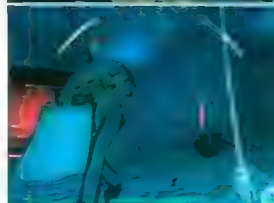
#### DER DUCKMÄUSER

Der Spielstil für Menschen, die den Aufkleber „Ich bremsen auch für Tiere“ auf dem Auto haben. Weil sie möglichst niemanden umnieten wollen, wählen sie das Schleich-Implantat und benutzen gern Lüftungsschächte. Das Bio-Tarnfeld macht sie für Lebewesen unsichtbar. Betäubungsbolzenwerfer oder Elektroschocker (Bild) sorgen für ein reines Gewissen.



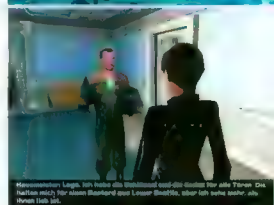
#### DER SCHNEIDERSMANN

Das ist die antipazifistische Variante des Duckmäusers. Der Schneidersmann markiert seine Feinde mit der Energieklinge ab. Die Kraftmodifikation verstärkt die Wirkung des plasmaelektrischen Schwerts. Dank des Implantats „Elektrostatische Entladung“ verursachen Nahkampfattacken bei Geschütztürmen oder Robotern große Schäden.



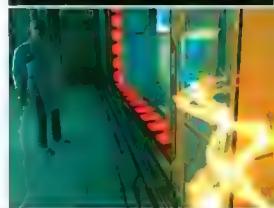
#### DER LAUTSACHSE

Dafür benötigen Sie kein Implantat. Der Spieler quatscht einfach jeden zu, um beispielsweise an Schlüssel oder Codes zu kommen. Weibisch rumlabern darf sogar der männliche Spielcharakter. Für Frollein D. haben wir uns für mehr Realismus zusätzlich das Implantat „Tränendrüse“ gewünscht, aber Chef-Entwickler Warren Spector fand die Idee doof.



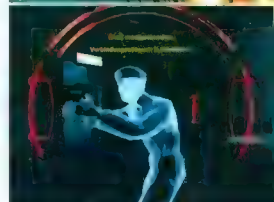
#### DER TECHNIKER

Der Mister Minit unter den *Deus Ex 2*-Helden knackt mit Multitools fast jedes Schloss und überbrückt Code-Schalttafeln (Bild). Techniker knallen sich die Birne so früh wie möglich mit drei Neural-Implantaten zu. Dann können sie jedes Computersystem hacken, Kameras nutzen oder abschalten, Geschütze manipulieren und Sicherheits-Roboter lahm legen.



#### DER TRICKSCHER

Der Trickster ist wie PC-ACTION-Chef Christian Bigge: Er lässt die Drecksarbeit liebend gern von hirnlosen Robotern erledigen – kraft seiner Befehlsgewalt. Im Spiel heißt das: Sie nähern sich mithilfe des Implantats „Thermal-Tarnfeld“ unbemerkt, übernehmen die Blechdose per „Bot-Kontrolle“ und schießen Ihre Gegner über den Jordan (Bild).





»Wenn sie ständig Arte und er die Sportschau schauen will, empfiehlt sich dann doch ein Zweitfernseher.«

## DEUS EX 2

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITT-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

### 256 MB RAM

|                        | CPU mit 800x600x16 | 1.000 MHz 1.024x768x32 | 1.400 MHz 1.024x768x32 | 1.800 MHz 1.024x768x32 | 2.200 MHz 1.024x768x32 | 2.600 MHz 1.024x768x32 |
|------------------------|--------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| CPU mit 800x600x16     | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |

### 512 MB RAM

|                        | CPU mit 800x600x16 | 1.000 MHz 1.024x768x32 | 1.400 MHz 1.024x768x32 | 1.800 MHz 1.024x768x32 | 2.200 MHz 1.024x768x32 | 2.600 MHz 1.024x768x32 |
|------------------------|--------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| CPU mit 800x600x16     | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.000 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.400 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 1.800 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 2.200 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |
| 2.600 MHz 1.024x768x32 | ■                  | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      | ■                      |

|  | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4400 | Radeon 9700/Pro |
|--|-------------|--------------|-----------------|-------------|----------|------------------|-------------|------------------|-----------------|
| 1.333 MHz, 256 MB RAM, Geforce3 Ti-500       | ■           | ■            | ■               | ■           | ■        | ■                | ■           | ■                | ■               |
| 1.700 MHz, 512 MB RAM, Geforce FX 5600 Ultra | ■           | ■            | ■               | ■           | ■        | ■                | ■           | ■                | ■               |
| 1.900 MHz, 512 MB RAM, Radeon 9700 Pro       | ■           | ■            | ■               | ■           | ■        | ■                | ■           | ■                | ■               |

## PRÜFSTAND

### LEISTUNGSMERKMALE

Für Deus Ex: Invisible War brauchen Sie eine schnelle DirectX-9-Grafikkarte (ab Radeon 9600 XT, Geforce FX 5700), um in 800x600 und allen Details einigermaßen ruckelfrei spielen zu können. 2 GHz CPU-Power reichen für den Shooter mit Unreal-Engine völlig aus. Wessen PC diese Anforderungen nicht erfüllt, der kann mithilfe unseres Tuning-Führers auf Seite 155 noch ein paar Frames mehr lockermachen.

### PRO & CONTRA

- + Handlungsfreiheit
- + Spannende Verschwörungsgeschichte
- + Nichtlineare Missionsabfolge
- + Etliche Anspielungen auf den Vorgänger
- + Tolle Sprachausgabe, Musik und Sound
- + Als Mann oder Frau spielbar
- + 4 mögliche Story-Enden
- + Einsteigerfreundlich
- Wiederspielwert
- Ausgedünnte Charakterentwicklung
- Kleine Levels, häufiges Laden
- Wechselhaftes KI-Verhalten
- Schwankende Optik
- Leistungsfähige Grafikkarte nötig





# Das Familienduell



Deus Ex war anno 2000 „Spiel des Jahres“. Jetzt, da Teil 2 erscheint, ist ein direkter Vergleich Pflicht. Die PCA-Ei kunstlauf-Jury vergab in zehn Kategorien jeweils bis zu 6 Punkte.

## EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT

Deus Ex 2 ist unkomplizierter. Das beginnt beim entschlackten Inventar und setzt sich bei der komfortablen Bedienung im Spiel fort. Während etwa Ihre Figur bei der Fortsetzung automatisch ausgerüstet wird, sobald Sie eine elektronische Schaltung überbrücken oder ein Schloss knacken wollen, musste der PC-Besitzer bei Deus Ex 1 händisch zur richtigen Ausrüstung (Multitool, Dietrich oder Nano-Schlüsselbund) greifen. Deus Ex 2 liegt mit **5:3** vorn.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **5:3**

## STORY



Die Story ist inhaltlich ähnlich und ebenbürtig. In beiden Spielen macht es Spaß, Stück für Stück düstere Geheimnisse zu enträtseln. In DX 1 präsentieren sich Hauptcharaktere wie Gunther Hermann, Anna Navarre und besonders JCs Bruder Paul entweder cooler oder ihre Persönlichkeiten sind ausgefeilter und damit glaubwürdiger. Dafür hat DX 2 vier statt „nur“ drei Story-Enden. Deshalb gibt's in der Kategorie „Hintergrundgeschichte“ ein **5:5** Remis.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **11:9**

## SPIELZEIT

An DX 2 haben Sie durchschnittlich 15 bis 20 Stunden Freude. Der erste Teil hält den Spieler 35 bis 40 Stunden bei der Stange. Das werten wir mit **6:3** für den Vorgänger.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **14:15**

## CHARAKTERENTWICKLUNG



»Körperwelten: Ausstellungskatalog.«

In DX 1 hat der Spieler seinen Charakter lieb. Weir er ihm nach reiferlicher Überlegung bis zu neun Superkraft-Implantate (aus 29 wählbaren) verpassen und ihn in elf Fähigkeiten verbessern und einzigartig machen darf. Erfahrungspunkte für erfüllte Aufträge zu bekommen, motiviert. Mehr als beim Nachfolger, in dem Geld oder im besten Fall ein Biomod-Kanister als Belohnung winkt. Die Fähigkeiten haben die Entwickler wegrationalisiert. Außerdem kann sich Alex D. nur fünf (von 15) Implantaten einpflanzen. **6:3** -Punktsieger: Deus Ex 1.

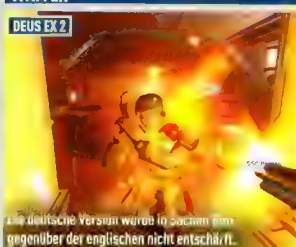
Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **17:21**

## WIEDERSPIELWERT

Es kann Spaß machen, DX 2 zweimal durchzuzocken. Zum Beispiel einmal als Rambo-Frau und ein zweites Mal als Schleicher-Mann, der niemanden tötet. Wenn Sie beim zweiten Durchgang andere Missionen annehmen, dürfen Sie aber alles gesehen und erlebt haben. Beim Vorgänger offenbaren sich wegen der vielschichtigen Charakterentwicklung möglicherweise auch im dritten Anlauf noch interessante Facetten. Urteil: **6:3** für Deus Ex 1.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **21:27**

## WAFFEN



DX 2 bietet wie der Vorgänger Upgrades für Waffen (Magazinerweiterung, Schalldämpfer, höherer Schaden etc.). Mit denen dürfen Sie Ihre Schießweisen verbessern, allerdings maximal in zwei Kategorien. Sinnvoll ist zudem der sekundäre Feuermodus, der dem Vorgänger fehlt. Ergo: DX 2 gewinnt knapp **6:3**.

Deus Ex 2 vs. Deus Ex 1  
ZWISCHENSTAND: **27:32**

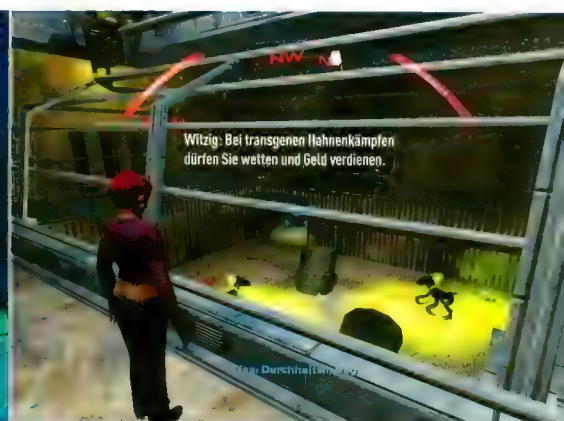
## UNSER FAZIT

Bei Nachfolgern zu Erfolgstiteln spielt die Erwartungshaltung eine große Rolle. Die ist in Fankreisen häufig zu hoch. In Deus Ex 1 hat etwas mehr Tiefgang. Trotzdem

können wir Teil 2 auch Liebhabern des Vorgängers empfehlen. Die verstehen und akzeptieren nach kurzer Zeit, dass Invisible War zwar „anders“ ist, aber der Kern



»Mobile Sternwarte für Hobby-Astronomen, Galeria Kaufhof, 999,95 Euro.«



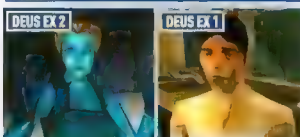
Witzig: Bei transgenen Hahnenkämpfen dürfen Sie wetten und Geld verdienen.



## WERTUNGSSYSTEM:

|          |             |          |              |
|----------|-------------|----------|--------------|
| 0 Punkte | Ungenügend  | 4 Punkte | Befriedigend |
| 1 Punkt  | Mangelhaft  | 5 Punkte | Sehr gut     |
| 2 Punkte | Ausreichend | 6 Punkte | Herausragend |

## GRAFIK

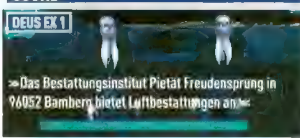


»Uschi Glas – damals wie heute eine tolle Frau.«

Schon als *DX 1* erschien, verdiente die Grafik nur ein knappes „Gut“. Für heutige Verhältnisse ist die Optik höchstensfalls „Ausreichend“ – wenn man ein Auge zudrückt. Hier hat die Fortsetzung klar die Nase vorn, allerdings ohne wirklich zu glänzen. In Zahlen bedeutet das **3** für *DX 2*.



## SOUND



Altersbedingt klingen die Soundeffekte und die Musik in *DX 1* nicht so gut wie beim Nachfolger. Der Unterschied ist aber gering. Größter Pluspunkt von *DX 2*: die Synchronisierung. Bei Teil 1 müssen Sie mit deutschen Untertiteln (Bild) auskommen. Deshalb werten wir in dieser Kategorie **3** für *Invisible War*.



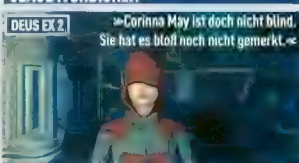
bleibt: das einzigartige Erlebnis, fast beliebig in einen filmreifen, packenden Science-Fiction-Thriller eingerei-

## HANDLUNGSFREIHEIT

Beim Grundprinzip, Probleme auf mehrere Arten bewältigen zu können, nehmen sich beide Titel nichts. Möglicherweise liegt die eine oder andere Lösung in Teil 2 näher, weil die Levelkarten kleiner sind. Dafür präsentiert sich der Vorgänger linearer. In *DX 2* wählen Sie häufig zwischen konträren Missionszielen, können beeinflussen, wer Freund und wer Feind ist, und dürfen sogar riesige Roboter selbst steuern. Das führt zu einem **5** für *Invisible War*.

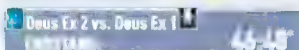


## GLAUBWÜRDIGKEIT



*DX 2* ist in den Kategorien Grafik, Sound und Künstliche Intelligenz realitätsnaher. Trotzdem scheint die Welt des Vorgängers etwas glaubwürdiger. Beispiele:

1. Wenn Sie einen Computer hacken, ohne einschlägige Erfahrung zu besitzen, arbeitet Ihr Alter Ego unter erheblichem Zeitdruck. 2. Wer eine schwere Waffe wie einen Flammenwerfer einsetzt, läuft viel langsamer. 3. Ihr Held hat Trefferzonen. Ist beispielsweise seine Hand verletzt, kann er schwieriger zielen, weil das Fadenkreuz wackelt. Wir würdigen das mit **3** für *Deus Ex 1*.



\* Auf Prozente hochgerechnet entspricht dies 85:89.

fen zu dürfen, der mit zahlreichen überraschenden Story-Wendungen glänzt.

sich *Deus Ex 2*“) und die Nebenjobs. Beispielsweise existiert in Seattle eine Spelunke, wo zwielichtige Typen „transgene Hahnenkämpfe“ veranstalten. Hier dürfen Sie wetten und Geld gewinnen. Oder im Auftrag eines Halunken bei einem Konkurrenten einbrechen, um dessen Super-Vieh „Gobzilla“ abzumurken. Motivation generiert ähnlich wie im Vorgänger die Möglichkeit, Ihren Charakter im Lauf der Zeit einzigartig zu machen. Implantate verleihen ihm Superkräfte. Er kann beispielsweise ferngesteuerte Spionagedrohnen ausschwarmen lassen, sich einen Strahlungs- und Biotoxin-Schutz zulegen oder so schnell rennen, als sei der Teufel höchstpersönlich – oder schlimmer: Angela Merkel – hinter ihm her (mehr über die Spezialfähigkeiten finden Sie im Kasten „Biologisch anbaubar!“). Fans des Ursprungsspiels dürfen sich auf Treffen mit alten Bekannten wie Tracer Tong und zahlreiche Anspielungen freuen. Dass es keine unterschiedlichen Munitionsarten mehr gibt, ist höchstens auf den ersten Blick störend. Okay, Pistolenpatronen in den Raketenwerfer zu stopfen, entbehrt nicht einer gewissen Komik. Aber ehrlich: Was brachte es spielerisch, dass jede Waffe in *Deus Ex 1* andere Munition benötigte? Über wirklich entscheidende Änderungen informieren wir Sie im Kasten Links.

## EINE FRAGE DER TECHNIK

Technisch ist *Invisible War* ein zweischneidiges Schwert. Wegen der kleinen Levels mit vielen engen Gassen haben Sie in Seattle nie das Gefühl, sich wirklich in einer Außenwelt zu



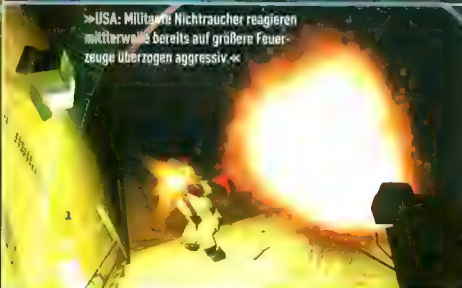
»Redewandungen ebenfalls ein Häufchen Elend sein.«



»Sven Hannawald: Ich habe keine Essstörung!«



»Moderner Raubritter:  
Hans Eichel in  
Arbeitskleidung.«



bewegen. Der Antarktis-Abchnitt wirkt deutlich offener und Thier richtig detailverliebt. Grundsätzlich aber ist die (im Zweifel für den Angeklagten vielleicht bewusst im *Blade Runner*-Stil) farbbarm gehaltene Duster-Optik nur weniger spektakulärer als das Neun-Live-Programm. Positiv wirken sich Effekte wie Licht und Schatten, Rauch oder Explosionen aus. Die Daseinsberechtigung für den Flammenwerfer besteht darin, dass er eine hübsche Feuerwolke spuckt. Manche Polygonegegner sehen prima aus. Andere wiederum sind arm texturiert; warum auch immer. Bei den Animationen hakt es ebenfalls leicht. Feinde verhalten sich hin und wieder dümmer als Männer bei peinlichen Bagger-Versuchen in Discotheken. Was sollen wir beispielsweise von Typen halten, die zwar auf uns ballern, aber steif herumstehen, als seien sie Exhibitionisten? Auf Leitern folgen können sie auch nicht. Das Physik-System ist spielerisch sinnvoll. Aber teilweise auch so überzogen, dass es albern wirkt. So liegt unser Rekord im Pixelleichen-Weitwurf bei geschätzten 20 Metern – ohne Kraft-Biomod und Anlauf, wohlgeachtet. Bitte! Das wäre ja, als würden im wahren Leben Med-

chen bei den Bundesjugendspielen zehn Meter mit einem 80-Gramm-Ball schaffen!

#### GERMANISCHE FREUDEN

Sound und Musik sind dagegen herausragend. Pseudo-Intellektuelle, die englische Filme schauen, englische Bücher lesen und englische Spiele zocken, um „hip“ zu sein, mögen sich bei der derart gelungenen deutschen Sprachausgabe zwecks Läuterung eine Portion Ohrenschmalz auf der Zunge zergehen lassen. In der hierzulande erscheinenden Version versteht man wirklich jedes Wort, statt gegenüber Freunden so tun zu müssen. Super, was? Wir haben jedoch kaum etwas anderes erwartet, weil als Sprecher viele Größen der Branche für *Deus Ex 2* arbeiteten. Sie bekommen etwa die deutschen Stimmen von Brad Pitt, Cameron Diaz, Kim Basinger, Nick Nolte, Meg Ryan, Julia Roberts sowie Nicole Kidman. Gene Hackman und Uma Thurman zu hören. Ferner ist das Spiel auf die Version 1.2 gepatcht, weil Amerikaner und Engländer unfreiwillig als Bug-Tester fungierten. Ja, das Warten auf die lokalisierte Version hat sich gelohnt. Besonders für Fußballfans aus Thier. Aber das haben wir ja bereits schadenfroh durchgekaut.

HARALD FRÄNKEL

#### FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Dass die Entwickler das aus dem Vorgänger bekannte und für Actionspiele einzigartig umgesetzte Fähigkeitensystem unterschlagen haben, war für mich schmerzhafter, als ich mir eine Beschneidung ohne Narkose vorstellen. Doch wie heißt's so schön? Die Zeit heilt alle Wunden. Im vorliegenden Fall dauerte es eine Stunde, dann hatte mich wegen der packenden Story das *Deus Ex*-Fieber wieder gepackt. Trotz der großen Handlungsfreiheit führt das Spiel selbst Orientierungslegastheniker wie mich mit Missionsinfos und Karten stetig an der Hand. Im Zweifel pumpe ich alles um, was sich bewegt. Sehr schön!

#### FAZIT

REBECCA RITTER

Wie unser Aushilfsmohikaner *Deus Ex 2* zu spielen, ist beinahe, als würde man Perlen vor die Männer werfen. Ich, also eine Vertreterin des starken Geschlechts, gehe natürlich mit Köpfchen zur Sache! Doch gerade das macht *Invisible Wars* gut: Hier kommen intelligente Menschen ebenso auf ihre Kosten wie PC-ACTION-Redakteure. So, jetzt muss ich Warren Spector eine Dankeskarte schreiben: Der männliche Alex erinnert mich zwar an die Schleimis aus den Quelle-Katalogen. Aber dafür kann ich in *Deus Ex 2* wahlweise als taffe Frau agieren und krieg von einem notgeigten Piloten meine Flüge günstiger.

#### DEUS EX 2

**MINDESTENS:** 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98 SE  
**SINKVOLL:** 2,0 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

**GENRE:** Action-Rollenspiel  
**PREIS:** Ca. € 50,-  
**ENTWICKLER:** Ion Storm  
**VERTEIL:** Eidos Interactive  
**INTERNET:** [www.eidos.de](http://www.eidos.de)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** 5. März

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Gibt's wie schon beim Vorgänger nicht.

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

#### DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 85%  
**STEUERUNG** 85%  
**GRAFIK** 91%  
**SOUND** 91%  
**MEHRSPIELER** -

#### EINZELSPIELER

**85**

SEHR GUT – Das glorreiche *Deus Ex* hat einen würdigen Nachfolger.



„So viel Star Wars-Feeling wie hier gab es bisher noch in keinem anderen Spiel“

Gamestar 09/03



**STAR WARS™**  
**JEDI KNIGHT™:**  
**JEDI ACADEMY™**

**ACTIVISION**



Star Wars, Star Wars Logo, and the Star Wars Characters are trademarks of Lucasfilm Ltd. and/or its subsidiaries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. © 2003 Activision Inc. All rights reserved. Downloaded by

- 16 Einzelspieler-Missionen
- 4 Mehrspielermodi
- 6 verschiedene Charakter-Klassen
- 19 Waffen
- Rollenspielähnliche Charakter-Entwicklung

# Ego-Trip

In diesem Titel testen Sie das Virtual-Reality-Spiel-System FIRESTARTER. Wir testeten das Spiel – und befanden es für gut.

**W**ir befinden uns in der Zukunft. Im Jahr 2010, um genau zu sein. Sie wurden ausgewählt, um den Prototypen des Firestarter Virtual Reality Systems zu testen. Das Teil mit dem gefährlichen Namen soll das intensivste Spielerlebnis aller Zeiten ermöglichen. Damit beamt sich der Spieler in eine virtuelle

Kampfarena, muss verschiedene Gegner perforieren und wertvolle Artefakte einsammeln. Leider schleicht sich ein Virus ins System ein und schon wird aus einer spielerischen Herausforderung tödlicher Ernst. Ernst ist jetzt drei Jahre alt. Ah, vergessen Sie bitte den letzten Satz. Jedenfalls sitzen Sie jetzt tief in der Schei-

ße und müssen überleben und diesem Albtraum entkommen.

## EINFACH GESTRICKT

Die komplexe Story haben Sie jetzt hoffentlich verdaut. Kommen wir zum Spiel selbst. Genau wie UT 2003 findet Firestarter in futuristischen Arenen statt – sechzehn an der Zahl. Richtige Levels oder einen Sto-

ry-Verlauf suchen Sie vergebens. Bevor es richtig losgeht, müssen Sie sich für einen von sechs Spieler-Typen entscheiden: Marine, Policeman, Agent, Cyborg, Mutant oder Gunslinger. Diese sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern variieren auch in puncto Spezialfähigkeiten, Panzerung und Geschwindigkeit. Manch ein



Der vierarmige Mutant kann problemlos zwei schwere Waffen gleichzeitig benutzen.



»Michael Jackson führt seinen berühmten Catwalk vor.«





Mit der C-Taste wechseln Sie jederzeit in die Verfolgerperspektive



»Beim Bleigießen kommen immer die merkwürdigsten Sachen raus.«

Charakter kann sogar zwei Waffen gleichzeitig benutzen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu eliminieren und innerhalb eines Zeitlimits Artefakte einzusammeln. Diese mysteriösen Teile eröffnen dem Spieler besondere Fähigkeiten, die über die F-Tasten zu aktivieren sind. So verlangsamen Sie etwa die Zeit, können sich durch die Gegend beamen oder saugen den Monstern die Lebenskraft aus den Pixel-Venen. Mit steigender Anzahl gesammelter Artefakte oder gekillter Gegner werden Türen geöffnet, die Zutritt zu weiteren Teilen der Todesmanege er-

lauben und das Schlachtfeld stetig vergrößern. Zwischendurch gibt es zähe Bossgegner und am Ende jedes Levels erhalten Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Spieler-Attribute verbessern. Ihr Waffenarsenal umfasst gleich 19 Argumentationshilfen. Von der mobilen Kreissäge bis zur Plasma-Kanone ist alles dabei, was man als guter Christ so braucht.

### IST DAS ALLES?

Fassen wir also zusammen: Von so etwas wie einer Story kriegt man während des Zockens eigentlich gar nichts mit. Das Spielprinzip besteht

daraus, durch Arenen zu rennen, Gegner zu killen und Items einzusammeln. Mehr gibt es im Einzelspielermodus nicht zu tun. Durch die rollenspielerähnliche Charakter-Entwicklung, die wirklich lustigen Spezial-Fähigkeiten und das hohe Tempo wird das Ganze jedoch enorm aufgewertet. Der Mehrspielermodus motiviert – wie bei den meisten Ego-Shootern – um einiges mehr. Vier Modi gibt es: Deathmatch, Kooperativ, Slaughter und Hunting. Deathmatch bedarf keiner Erklärung, oder? Im Slaughter-Modus werden die wehrlosen Opfertiere in die Arena teleportiert. Wer zum Schluss die höchste Abschuss-Quote erreicht hat, gewinnt das Match. Hunting spielt sich ähnlich. Hier wird aber nur ein Opfer in die Arena gebeamt. Wer es zuerst findet und eliminiert, der

ist der Sieger. Am schönsten ist definitiv der Kooperativ-Modus. Hier gilt das Prinzip der Einzelspieler-Kampagne, aber mit Freunden macht das Ganze halt gleich viel mehr Laune.

### SAUBERE SACHE!

Grafisch gibt es nichts zu meckern. Schöne Effekte, nette Levels und ein cooles Waffen-design sind Zeugen sauberer Arbeit. Die Monster sehen manchmal etwas doof aus und sind mitunter holprig animiert, aber bei dem rasanten Spieltempo fällt dies nicht so sehr ins Gewicht. Sicherlich sind momentan tiefgangige Taktik-Shooter immens beliebt, doch wer unkomplizierten Spaß will, der sollte in diesem Fall definitiv zugreifen. Zumal Firestarter mit einem Preis von 29 Euro ein wahres Schnäppchen ist.

AHMET ISCITURK

### IM VERGLEICH

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Unreal Tournament 2003            | 89% |
| Firestarter                       | 78% |
| Serious Sam: The Second Encounter | 73% |

GSC Gameworlds Firestarter bietet geradlinige Ballerkost ohne Schnörkel. Das straffe Spielprinzip funktioniert gut – so wie beim Genre-Konkurrenten Serious Sam 2. Während jedoch bei Letzterem beinahe unüberschaubare Gegnerhorden auf den Spieler zurasen, geht es bei Firestarter geordneter zu. Unreal Tournament 2003 enthält in Sachen Abwechslung zwar auch nicht sehr viel mehr, trumpft aber bei Präsentation, Level- und Spiel-design mächtig auf.

### FAZIT

AHMET  
ISCITURK



Der ehrenwerte Kollege Bezold lässt die Sau raus, indem er seine Freundin zur Haustür begleitet. Ich hingegen spiel lieber eine Runde Firestarter. Das ist nämlich wie guter, alter Grupensex. Rein ins Getümmel und abgehen, bis das Rohr glüht! Doch wie beim Grupensex macht die Ostblock-Batterie mit menschlichen Spielgefährten am meisten Laune. Der Einzelspielermodus ist nix für die Ewigkeit, aber für den kleinen Frag-Hunger zwischendurch hervorragend geeignet.

### FIRESTARTER

**MINDESTENS:**  
750 MHz, 128  
MByte RAM, 700  
MByte HD, Win98  
**SINNVOOLL:**  
1,5 GHz,  
512 MByte RAM

**GENRE:** Ego-Shooter  
**PREIS:** Ca. € 29,-  
**ENTWICKLER:** GSC Gameworld  
**VERTREIB:** Vidis Electronic GmbH  
**INTERNET:** [www.firestarter-game.com](http://www.firestarter-game.com)  
**SPRACHE:** Englisch  
**USK-FREIGABE:** noch nicht bekannt  
**TERMIN:** Ende Februar

#### MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Deathmatch, Kooperativ,  
Slaughter und Hunting

PC: 1 Spieler  
NETZWERK: 32 Spieler  
INTERNET: 32 Spieler

GUT – Installieren! Ballern! Glückliche sein!

### DAS URTEIL

|                |     |
|----------------|-----|
| PREIS/LEISTUNG | 87% |
| STEUERUNG      | 84% |
| GRAFIK         | 87% |
| SOUND          | 87% |
| MEHRSPIELER    | 82% |

#### EINZELSPIELER

78

# SC Mission-Pack

**S**puren Sie auch dieses Kribbeln im Bauch? Nur noch wenige Wochen, dann feiert Sam Fisher in *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* sein Comeback. Aber wie vertreibt man sich die Wartezeit? Mit dem offiziellen *Splinter Cell*-Add-on zum Beispiel. Für 15 Euro erwerben Sie drei Missionen, in denen Sie die übrig gebliebenen Anhänger Nikoladzes jagen. In einer Fabrik spüren Sie die so genannte Kola-Zelle auf und erfahren, dass die Schurken Atomwaffen von einem russischen U-Boot stehlen wollen. In gewohnter Fisher-Manier huschen Sie von Deckung zu Deckung und ziehen den Terroristen aus dem Hinterhalt eins über die Pixelrube. Das Flair des Hauptprogramms erreicht die Erweiterung allerdings nicht. Woran's liegt? An den fehlenden Zwischensequenzen und dem anspruchslosen Missionsdesign. Kniff-

lige Passagen gibt es nicht. Wer als Rambo zu Werke geht, hat es in der Regel leichter. Ein schlechter Witz ist übrigens die Spieldauer. Geübte Fishers Fritzchen haben nach anderthalb Stunden fertig und fragen sich: War's das wert? Wenn man bedenkt, dass Besitzer der Xbox-Version die drei kleinen Levels für lau aus dem Netz saugen dürfen, muss die Antwort lauten: nein! BENJAMIN BEZOLD

## FAZIT

BENJAMIN  
BEZOLD

Beim *Mission-Pack* geht es Ihnen wie Herrn Sauerteigs Freundin im Bett: Kaum sind Sie heiß, ist auch schon wieder Schluss. Mein Tipp: Sparen Sie sich die 15 Euro für *Splinter Cell 2*. Das steht bereits am 25. März im Laden und bereitet Ihnen garantiert länger Freude.



## SPLINTER CELL MISSION-PACK

**MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98, Splinter Cell  
**SINNVOLE:** 1,2 GHz, 512 MByte RAM  
**GENRE:** Action  
**PREIS:** Ca. € 15,-  
**ENTWICKLER:** Ubisoft  
**VERTEIL:** Rondomedia  
**INTERNET:** [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich  
**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** PC: 1 Spieler  
Sam Fisher ist ein Einzelgänger.  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**17**

**GUT** – Das wohl kürzeste Add-on aller Zeiten.

# Alien Shooter

**A**ußerirdische. Boöso! Rette die Welt. So originell wie die epische Story und der einfallsreiche Titel *Alien Shooter* ist das Spielprinzip. Na ja, genau genommen retten Sie nicht die Welt, sondern ein tristes „Militärgelände“ (was auch immer das ist, aber so steht's auf der Packung). In der Rolle eines Polygon-Bruce-Willis zerbratzen Sie in zehn pixeligen 640x480-Levels mit Tastatur, Maus und zwei Pistolen unter synthetischem Heavy-Metal-Geschulbe Hunderte von strunzdoofen Krabbelviehern. Das beschert Ihnen eine Menge an virtuellem Gedarm, Schleim und anderem Gedons. Gäbe es *Serious Sam* für den Game Boy, der Titel würde wohl exakt so aussehen und sich gleichermaßen spielen – und das ist nicht böse gemeint. Denn der Aldi-Wuhlisch-Preis-Shooter bringt mit seiner arcadetypischen Sicht von schräg oben tatsächlich kurzzeitig Spaß. Zwischen den

Missionen kaufen Sie mit gesammeltem Geld bis zu acht weitere Waffen (MG, Raketenwerfer, Magma-Kanone etc.) samt Munition oder einer Zusatzausstattung (Rüstungen, Nachtsichtgerät usw.). Oder Sie verbessern die Werte des Recken (Lebensenergie, Stärke, Geschick, Treffsicherheit). „Nie war es so aufregend, die letzte Hoffnung der Menschheit zu sein“, meint der Hersteller. „Ganz nett“, korrigiert PC ACTION. HARALD FRÄNKEL

## FAZIT

HARALD  
FRÄNKEL

Ja, *Duke Nukem Manhattan Project* ist besser. Lustig war's trotzdem: Ich stellte mir einfach vor, die Mutanten seien meine Ex-Freundinnen. Außerdem ist der ominös animierte Held witzig. Der kann zur Not seine Hüfte um 180 Grad drehen. Respekt!



## ALIEN SHOOTER

**MINDESTENS:** 400 MHz, 64 MByte RAM, 42 MByte HD, Win98  
**SINNVOLE:** 800 MHz, 128 MByte RAM  
**GENRE:** Action  
**PREIS:** Ca. € 15,-  
**ENTWICKLER:** Purple Hills S.A.D.  
**VERTEIL:** [www.purplehills.de](http://www.purplehills.de)  
**INTERNET:** Deutsch  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich  
**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** PC: 1 Spieler  
Keine. Ein Kooperationsmodus, das war's gewesen!  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SOUND**  
**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**51**

**AUSREICHEND** – Unfreiwillig nostalgisch wirkende Metzergie.



# Ein echtes Abo-Brett

Wenn Sie jetzt PC ACTION abonnieren, erhalten Sie als kostenloses Dankeschön ein bedrucktes Speedpad der Firma Compad ([www.speedpad.de](http://www.speedpad.de), [www.clanpad.de](http://www.clanpad.de)).

**P**rofispieler wissen es längst: Mit einem guten Mousepad gleitet die Maus leichter und arbeitet genauer. Ehemals für Kugelmäuse erfunden, sind Mousepads mittlerweile auch unter optischen Mäusen Pflicht – die nützlichen Hartplastikbretter verringern den Reibungswiderstand der Maus und lassen die optischen Schreibtschnager dank spezieller Reflexionseigenschaften noch präziser arbeiten.

Wenn Sie PC ACTION abonnieren, erhalten Sie ein ganz spezielles Profi-Mousepad: Das Transclear-Speedpad von Com-



pad ist eine extrem flache und formstabile Polymerplatte mit einer robusten und kratzbeständigen Beschichtung. Spezielle, versenkte Silikonknoppen auf der Rückseite des Speedpads sorgen dafür, dass dieses sehr

flach und absolut rutschfest ist.

Der absolute Clou: Das Speedpad wurde eigens für PC-ACTION-Fans mit dem konkret-kraassen Äktschn-Man-Motiv bedruckt. Besonders hervorzu-

heben: Der Aufdruck wird von hinten auf das Pad aufgetragen – dadurch nutzt sich der Aufdruck niemals ab und die exzellenten Gleit- und Reflexionseigenschaften des Speedpads bleiben voll erhalten.

Coupon ausfüllen per Post oder fax an: PC ACTION, Computer Abo-Services, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-9063198. Ihr Datenmark: Lehnerrschen GmbH, St. Lehnerrchen Str. 10, D-53041 Ahr, Fax: 0493-6246-0025271.

Bequemer und schneller  
online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine  
Übersicht sämtlicher Abo-  
Angebote von PC ACTION  
und weiterer COMPUTEC-  
Magazine.

**PC ACTION**

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,80/Versg.), Bestand € 58,40/12 Ausgaben, Returrück € 19,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo-18-Abo mit DVD  
WICHTIG: Wie kann mir abgesichert werden, wenn Sie die Bonusshops des neuen Monats nicht abschicken?  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,80/Versg.), Bestand € 58,40/12 Ausgaben, Returrück € 19,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM  
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 1,80/Versg.), Bestand € 58,40/12 Ausgaben, Returrück € 19,20/12 Ausgaben)

Das Heft geht aus (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Geburtsdatum

PC-Modell

Telefon-Nummer (E-Mail für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Bezugsdatum gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Bezahlung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte Unterschrift des Abonnenten



Gewünschte Zahlungsweise des Abos  
Bitte beachten: Bei Bezahlung erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankkennung (Prämienlieferung ca. 7-3 Wochen)

Bankkennung

Bank-Nr.

Bank-Nr.

Bank-Nr.

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC 0530 00, Tel. 0431 74747, Vertriebskassenzentrum Christian Göttsche

# Zu tief ins Gras geschaut

BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE ist nicht übel. Wir verraten Ihnen, warum die Computer-Kollegen trotzdem beim Intelligenztest durchgefallen.

- Benötigt *Black Hawk Down*
- 11 Missionen
- Etwa 7 Stunden Spielzeit
- 3 neue Fahrzeuge
- 3 neue Waffen
- 30 Mehrspielerkarten
- Mod-Werkzeuge

AUF DVD  
VIDEO

**N**ovalogics Actionkracher *Black Hawk Down* geht in die Verlängerung. Nein, es ist nicht schon wieder ein Hubschrauber über Mogadischu abgeschmiert. Vielmehr verschlägt es Sie und Ihre Delta-Force-Einheit in den kolumbianischen Dschungel, wo Sie einen fiesen Drogenbaron entmachten sollen. Anschließend schlüpfen Sie in die Rolle eines britischen SAS-Soldaten und bewachen Olfelder im Iran. *Team Sabre* wurde im Gegensatz zum Hauptprogramm nicht von Novalogic,

sondern von Ritual Entertainment (*F.A.K.K. 2*, *Elite Force 2*) programmiert. Und das merkt man der Erweiterung deutlich an. So vermischen Sie in *Team Sabre* genau das, was seit 1998 die *Delta Force*-Serie auszeichnet: die Bewegungsfreiheit.

## GEH IN DIE FALLE!

Nehmen wir mal an, vor Ihnen liegt ein Canyon. Ihnen ist klar: Wenn Sie da durchgehen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Jeder gute Soldat schlägt einen alternativen Weg ein und fällt dem

Gegner in den Rücken. In *Team Sabre* funktioniert das nicht. Hier laufen Sie dem Feind direkt ins offene Messer. Denn wenn Sie vom „rechten“ Pfad abkommen, werden Sie mit den Worten „Sie verlassen das Einsatzgebiet!“ verwarnet. Drehen Sie nicht unverzüglich um, ist der Auftrag verloren. Trotzdem ist es uns in der Dschungelmission „Attempted Arrest“ gelungen, ohne Abmahnung ein paar Wegpunkte zu überspringen. Mit fatalen Folgen. Nachdem wir eine Brücke überquert hat-

ten, lautete unser Befehl, diese zu zerstören. Gesagt, getan. Kurz darauf landete unser Hubschrauber, um einen verletzten Piloten auszuflogen. Dummerweise waren wir diesem Typen nur begegnet, wenn wir alle Wegmarken abgeklappert hätten. Was nun nicht mehr möglich war, denn die einzige Verbindung über die Schlucht war ja in Rauch aufgegangen. Toll, was? Das ist übrigens nicht der einzige Programmfehler in *Team Sabre*. In derselben Mission ließ uns ein weiterer „Schnitzer“ ver-





Erschießen Sie bloß nicht die Zivilisten, sonst verlieren Sie die Mission.



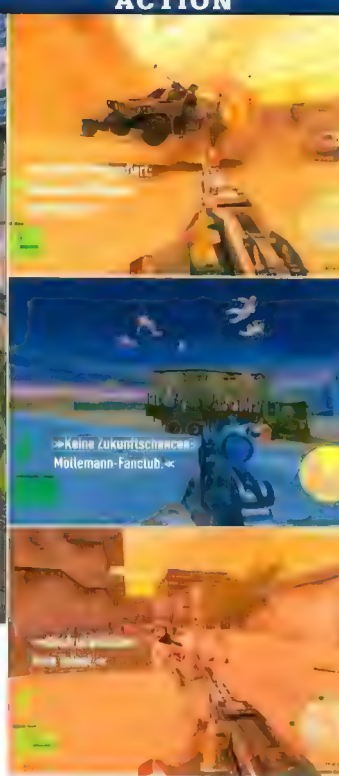
zweifeln. Kaum lugte unser Charakter über eine Anhöhe, verschönerte eine Rakete sein Antlitz. Woher kam das Ding? Von einem 400 Meter entfernten Wachturm, den wir leider aufgrund mangelnder Sichtweite noch gar nicht sehen konnten. Und selbst wenn das theoretisch möglich gewesen wäre, hätten uns zig Bäume die Sicht versperrt. Argh!

### DUMM UND DÜMMER

Ansonsten gibt es an den Missionen wenig zu meckern. Die Einsätze sind abwechslungs-

reich und sehr spannend in Szene gesetzt. Sie nehmen ein Lager aus der Luft unter Beschuss, heizen im Hummer durch die Wüste oder sprengen nachts Drogenlieferungen. Besonders herausfordernd ist das Ganze aber nicht. Denn Ritual hat die künstliche Intelligenz unverändert aus *Black Hawk Down* übernommen. Während manche Gegner überhaupt nicht auf Sie reagieren, eröffnen andere das Feuer, obwohl Sie bei absoluter Finsternis perfekt getarnt im hüfthohen Gras kauern. Treffer stecken

Sie übrigens eher selten ein. Selbst auf zwei Meter Entfernung ballert der Computer fast immer daneben. Dasselbe gilt dummerweise auch für Ihre Teamkollegen. Deren Bauernschläue müssen Sie glücklicherweise eher selten ertragen. Meistens bleiben Ihre Kameraden bis zum Missionsende an irgendwelchen Häuserkanten hängen. Großes Lob verdient dafür die Grafik. Ritual Entertainment hat sich bei der Gestaltung der Schauplätze sehr viel Mühe gegeben. Vor allem die Optik der Kolumbien-Kampagne begeistert. Sie haben beinahe das Gefühl, persönlich durch die grüne Holle zu pirschen. Einzig und allein die detailarmen Gegner geben Anlass zur Kritik. Wobei – irgendwie passt deren zombiehaftes Äußeres zur nicht vorhandenen KI. BENJAMIN BEZOLD



## Echt goldig!



Ohne *Delta Force: Black Hawk Down* gucken Sie bei *Team Sabre* in die Röhre. Das muss nicht sein! Ab sofort liegt im Laden die *Black Hawk Down Gold Edition* für 50 Euro aus. Neben dem Hauptprogramm finden Sie in der Box das nagelneue Add-on von Ritual Entertainment. Ein faires Angebot!

### FAZIT

BENJAMIN  
BEZOLD

Ehrlich gesagt hatte ich mir für *Team Sabre* mehr als ein paar neue Missionen, Waffen und Fahrzeuge erhofft. Zum Beispiel eine spannende Story mit Zwischensequenzen und eine überarbeitete KI. Beides gibt es nicht. Stattdessen hat Ritual Entertainment mit den eingetragten Bewegungsmöglichkeiten das Beste an der *Delta Force*-Serie wegrationalisiert. Musste das sein? Was soll's. Spaß macht das actionreiche *Team Sabre* trotzdem. Wenn auch nicht ganz so viel wie *Delta Force: Black Hawk Down*.

### IM VERGLEICH

|   |     |
|---|-----|
| Vietcong                                | 85% |
| Conflict Desert Storm 2                 | 79% |
| DF: <i>Black Hawk Down</i> (abgewertet) | 77% |
| DFBHD: <i>Team Sabre</i>                | 71% |

*Team Sabre* ist ein solides Add-on, mehr nicht. Wer Verbesserungen gegenüber dem Hauptprogramm erwartet, kann sich das abschminken. Sowohl Ihre Mitstreiter als auch die Feinde besitzen nach wie vor den Intelligenzquotienten einer Stubenfliege. Die Konkurrenz bekeckert sich in puncto künstlicher Intelligenz zwar ebenfalls nicht gerade mit Ruhm, bietet aber anspruchsvollere Missionen und beschränkt sich nicht ausschließlich auf stupide Ballerorgien.

### DFBHD: TEAM SABRE

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>MINDESTENS:</b><br>733 MHz, 256<br>MByte RAM, 750<br>MByte HD, Win98,<br>Black Hawk Down | <b>GENRE:</b><br>Action<br>Ca. € 25,-<br><b>PREIS:</b><br>Ritual Entertainment<br>Electronic Arts<br><a href="http://www.novalogic.com">www.novalogic.com</a><br><b>ENTWICKLER:</b><br>Electronic Arts<br><b>VERTRIEB:</b><br>Internet:<br>SPRACHE:<br>USK-FREIGABE:<br>TERMIN: | <b>Action</b><br>Ca. € 25,-<br>Ritual Entertainment<br>Electronic Arts<br><a href="http://www.novalogic.com">www.novalogic.com</a><br>Englisch<br>Ab 16 Jahren<br>Erhältlich |
| <b>SINNVOLL:</b><br>1,4 GHz,<br>512 MByte RAM   | <b>MEHRSPIELER-OPTIONEN:</b><br>CTF, DM, TDM, Team King of the Hill,<br>Search and Destroy; 1Sp/CD  | <b>PC:</b> 1 Spieler<br><b>NETZWERK:</b> 50 Spieler<br><b>INTERNET:</b> 50 Spieler   |

GUT – Solides Add-on mit mangelhafter KI.

### DAS URTEIL

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>PREIS/LEISTUNG</b> | 71% |
| <b>STEUERUNG</b>      | 87% |
| <b>GRAFIK</b>         | 82% |
| <b>SCHEID</b>         | 83% |
| <b>MEHRSPIELER</b>    | 65% |

### EINZELSPIELER

71%

- Originalnamen der Conan-Welt
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 71 Levelabschnitte
- 55 Schlagvarianten mit je 3 Ausbaustufen
- Synchronsprecher von Schwarzenegger
- 3 CDs



AUF DVD

»Miss Universum 1988: Lisa Fitz.«

# Stahl-Träger

Der Barbar CONAN hat nur eine große Liebe: sein Schwert. Und die teilt er gerne mit allen, die ihm über den Weg laufen.

**E**ine tiefe Stimme spricht zu Ihnen: „Du bist nicht im Kampf wie ein Krieger gefallen. Du bist es nicht wert, Crom vor die Augen zu treten.“ Game over! Und das bloß, weil eine riesige Felskugel Ihren Muskelprotz überrollt hat. Gemein, denn Conan heißt schließlich Conan und nicht Indiana Jones! Ist doch klar, dass ein fleischiger Tito-Santana-Hüne langsamer reagiert als so ein sehniges Magerbrötchen mit

Hut. Aber da nimmt es Crom genauer als ein Fahrkartenkontrollleur. Hätten Sie sich ein paar Sekunden vorher töten lassen (zum Beispiel von diesen Keulen schwingenden Halbaffen), sähe die Sache anders aus. Sie dürften dann sogar unter den wachsamen Blicken Ihres Gottes um Ihre Wiedergeburt streiten. In einer Arena. Wenn Sie dort Ihre Gegner niederstrecken, schickt Sie Crom ins Leben zurück. Wenn das zu kompliziert ist, der soll-

te sich mit der Speichertaste „F6“ anfreunden. Etwas uncooler, aber das Ergebnis ist das gleiche.

## STEUERERKLÄRUNG

Das Spiel beginnt in Cimmeria, Conans Heimat. Als Conan in sein Dorf Grannach heimkehrt, findet er es verwüstet vor. Nur ein alter Mann lebt noch. Bevor er stirbt, verrät dieser, dass ein Pilger aus dem Norden mit einem Spiegel aus Metall im Dorf aufge-

taucht sei. Kurz darauf hätten Krieger das Dorf geplündert und seien mit dem Spiegel in die Schwarzen Berge geritten. Conan schwört Rache. In den Bergen angekommen, steuern Sie den Barbaren. Aus der Verfolgerperspektive. Abgesehen davon, dass Conan in unserer Testversion manchmal nicht rückwärts laufen oder an einer Wand hinaufklettern wollte, lenkt er sich im Grunde unheimlich kompliziert. Die wichtigsten Tasten sind die zwei Schlag-



## SO SPIELT SICH CONAN

Conan ist ein gläubiger Mensch, simpel gestrickt und recht einseitig interessiert. Wie gut, dass sein Gott Crom aus dem gleichen Holz geschnitzt ist. Für ihn zählen auch nur Kampf und Ehre.

### REISEN

Andere Länder, andere Sitten. Trifft Conan auf Fremde, so wird sich meistens erst einmal ordentlich geprügelt.



### SEHEN

Halten Sie die Augen offen. Nicht nur Rätsel lassen sich so leichter lösen, Sie finden auch versteckte Extras.



### TRÄUMEN

Wenn Sie sich nicht gerade prügeln oder Mini-Rätsel lösen, fummeln Sie im Inventar herum oder betrachten Zwischensequenzen.



## Wiederholungstäter



Seinen einzigen anderen PC-Auftritt hatte Conan bereits 1991. In einem Action-Rollenspiel von Virgin. Schon damals reiste Conan in *Conan: The Cimmerian* durch das Land Hyboria, um sich zu rächen. Auf der Suche nach dem bösen Set-Kult sammelte er alles ein, was nicht niel- und nagelfest war, und versetzte es bei Händlern. Das Spiel hatte einen bösen Bug: Wenn man Pech hatte, konnte man es nicht beenden. Schon damals gab es eine CD-ROM-Version mit Sprachausgabe.

tasten. Je nachdem welche Waffe der Recke führt und wie erfahren er bereits ist, können Sie die zwei Schlagvarianten zu noch kräftigeren Schlägen kombinieren. Wichtig ist dabei das passende Timing inklusive Gebrauch der Blocken- und Sprung-Tasten. Nach ein paar Kämpfen sollten Sie eine Art Schlag-Rhythmus finden. Gerade bei späteren Gegnern müssen Sie sich vom Dauerklicken verabschieden und sich auf Taktik verlegen. Exzessive

Angriffe gehen zudem zulasten des Ausdauerbalkens. Selbst starke Männer wie Conan brauchen ab und an eine kurze Verschnaufpause.

### GROBER KLOTZ

Bei Spielbeginn wundern Sie sich zunächst einmal über detaillierte Texturen und kantige Objekte. Das soll Hyboria sein? Na ja, es handelt sich ja um ein anderes Zeitalter. Dass die Programmierer diesen Aspekt auch auf die Technik an-

gewendet haben, ist allerdings unglücklich. Doch ein echter Conan-Fan blendet die hübschen Bilder von *Far Cry* oder *Doom 3* in seinem Kopf schnell aus. Am besten schließen Sie für einen Moment die Augen und lauschen der hervorragenden Musik. Zwei Stücke stammen direkt aus dem Hollywood-Film mit Arnold Schwarzenegger, der Rest wurde im gleichen Stil für das Spiel komponiert. Zusammen mit den passenden Sound-Ef-

ekten ein echter Höhepunkt. Auch kleine Gags wie eine vor Lust stöhnende Frau in einem Wohnviertel bei Nacht hat Cauldron eingebaut. Nett, nett. Liebhaber der deutschen Sprache ergattern dank Arnies Synchronstimme Thomas Danneberg sogar noch ein zusätzliches Bonbon. Und bevor Sie fragen: Die deutsche Version ist ungeschnitten. Also fließt Blut. Auf abtrennbare Körperteile und ähnlichen Metzel-Schnickschnack ver-

## CONAN

### VERGLEICH

#### ENCLAVE



91%

Super, besonders die dunkle Kampagne lässt es krachen!

#### CONAN



### BOSS-FAKTOR

Mehr als zwei Hand voll Zwischengegner machen den Braten fett.

#### GLADIATOR



Vom Lederlettschisten bis zum Riesenvieh ist alles dabei.

### GRAFIK

88%

Graslich die schönste Hack & Slay. Wir warten auf Knights of the Temple.



### HELDENFAKTOR

61%

Zweimal sechs Charaktere: Doch viele Köche verderben den Brei.

Conan ist der Mann. Wenn einer ohne rumlaufen kann, dann er.

Wer wie Gladiator Thrax dauernd Maske trägt, findet schwer Freunde.

### SPIELSPASS

83%

Enclave bringt mit zwei Lösungswegen das Abenteuer in Wallung.

Wir hatten uns mehr erhofft als einen Prügel für zwischendurch.

Einen Tick spannender als Conan. Aber auch nichts für die Ewigkeit.

SPIEL-ELEMENTE: GRÜN = Kampf; ROT = Story; BLAU = Ratsel

## 256 MB RAM

CPU mit 800x600x16  
1.000 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
1.400 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
1.800 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
2.200 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
2.600 MHz 1.024x768x32

| Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 TI-200 | Radeon 9500 | Geforce4 TI-4200 | Radeon 9700/Pro |
|-------------|--------------|----------------|-------------|----------|-----------------|-------------|------------------|-----------------|
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |

## 512 MB RAM

CPU mit 800x600x16  
1.000 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
1.400 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
1.800 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
2.200 MHz 1.024x768x32  
CPU mit 800x600x16  
2.600 MHz 1.024x768x32

| Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 TI-200 | Radeon 9500 | Geforce4 TI-4200 | Radeon 9700/Pro |
|-------------|--------------|----------------|-------------|----------|-----------------|-------------|------------------|-----------------|
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |
| ■           | ■            | ■              | ■           | ■        | ■               | ■           | ■                | ■               |

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

### KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

### PC-ACTION-ABONNENT

### ZOCKER-WEIBCHEN

### DURCH-SCHNITT-SPIELER

### LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

### GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

### NUR-MOORHUIHN-SPIELER

### LEISTUNGSMERKMALE

Conan stellt nur geringe Ansprüche an den Prozessor – 1.333 MHz reichen aus. Einstellungs-möglichkeiten für den Detailgrad gibt es nicht. Mit einer Geforce3 Ti-200 tritt auch bei 800x600 gelegentliches Bildruckeln auf. Bei DX7-Karten (Geforce2/4 MX) produzierte Conan Grafikfehler und stürzte regelmäßig ab. Auch mit 256 MByte Speicher sind die Ladezeiten sehr kurz und das Spiel läuft nicht langsamer.

### PRO & CONTRA

- + Filmtaugliche Orchestermusik
- + Rhythmische Kämpfe
- + Originalnamen
- + Viele Bossgegner
- + Steigert sich gegen Ende
- + Unterschiedliche Schauplätze
- + Ungekürzt
- + Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Träger Einstieg
- Teils eintöniger Spielablauf
- Schwache Animationen
- Grobe Grafik
- Ungenauere Steuerung
- Viele Bugs
- Geringer Widerspieltwert

zichten die Entwickler generell. Nur Conan selbst kriegt rote Strömen ab, wenn seine Lebensenergie sinkt.

### DAS GEHEIMNIS DES STAHL

Für jeden Wolf, Ureinwohner, Tempeldiener, Geist, Eisgolem, Skorpion, jede Gottesanbeterin und Palastwache, jedes Skelett und alle sonstigen Monster, die Conan ins Jenseits befördert, bekommen Sie Erfahrungspunkte. Die fliegen in bunten Farben aus den sterblichen Überresten direkt auf Ihr virtuelles Konto. Je mehr Erfahrungspunkte Sie sammeln, desto bessere Kampftechniken beherrscht Ihr Fleischklops. Damit das Zuschlagen noch mehr Spaß macht, müssen Sie auch nicht immer mit den gleichen Waffen hantieren. Wer die Levels gründlich absucht, findet manch versteckten Gang und Raum. Dort warten nicht nur die üblichen Heiltränke, sondern auch Keulen oder Kriegssaxen. Conans Hauptwaffe, das Schwert, lässt sich durch magische Artefakte härten und verbessern. Conan zelebriert diesen Umstand mit wildem Leuchten, erhobenen Armen und verklärtem Blick (sofern wir das in die groben Gesichtszüge hineininterpretieren dürfen). Auch Ausrüstungsgegenstände findet Conan. Zum Beispiel Schulterpanzer oder Kampfhandschuhe. Die wandern nicht klammheimlich in das Inventar. Stattdessen trägt sie Ihr Barbar stolz und sichtbar am Körper. Bei unserem Test verschwanden solche Extragegenstände allerdings manchmal während des Nachladens. Sehr ärgerlich! Wir hoffen, dass das ein blöder Zufall war.

### CONAN, DER WEIBERHELD

Da Conan nicht nur bei Feinden, sondern auch bei Frauen einen guten Schlag hat, darf auch in seinem PC-Abenteuer eine leicht bekleidete, junge Dame nicht fehlen. Die ist von Beruf Diebin und heißt Zairin. Das erste Treffen der beiden verläuft barbantypisch: Die brünette Bauernschönheit schreit „Hilf mir!“ und wird danach von Dienern des großen M'Waza, der haarigen Gottheit, verschleppt. Das klingt im ersten Moment vielleicht unappetitlich, doch zum Glück ist wenigstens nicht das Mädchen die haarige Gottheit. Ohne jetzt





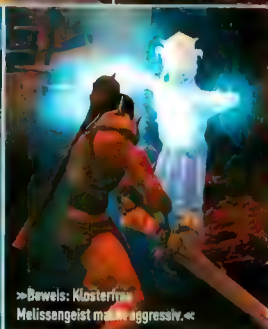
»Ralf Möller: größter Schau-  
spieler auf DEM Markt.«



»Schwarzenegger:  
zweiter Bildungsweg.«



»Ahmeds größter  
Wunschtraum.«



»Bewels: Klosterfrau  
Meissengeist mal aggressiv.«



»Bork Schwertbein:  
dortemweis messen  
Platz zum Parfen.«

zu viel von der Story zu verraten: Conan befreit natürlich die Tante, holt sich seine Belohnung ab und schippert mit ihr nach Kordava. In der Hafenstadt verkaufen Händler ihre Waren. Mit ein paar der Typen können Sie sprechen und Sie brauchen Informationen. Trifft sich also gut. Wenn besondere Aktionen möglich sind, blinkt ein Symbol auf. Sie müssen also nicht jeden Passanten anquatschen. Schließlich erfahren Sie Neuigkeiten über den Spiegel aus Metall und das so genannte „Auge des Drachen“. Ja, die Probleme hören nie auf.

#### KOMM MIT MIR INS ABENTEUERLAND

Conans Reise führt Sie durch Dschungel, Tempel, Wüsten, Vulkanlandschaften, eben al-

les, was man sich als Barbar-Fan von Hyboria erwartet. Wenn Sie eine Karte finden, wird Ihnen der aktuelle Levelabschnitt auch übersichtlich im Inventar angezeigt. Die Levels sind jedoch relativ linear aufgebaut, so dass keine besonderen Orientierungsprobleme auftreten. Die Rätsel beschränken sich auf simples Schalterdrücken, ab und an wartet eine Geschicklichkeitspassage. Also gilt es Fallen auszuweichen oder sich für die schonen Endgegner eine passende Taktik auszuknobeln. Wer kurzweiliger Haudrauf-Action nicht abgeneigt ist sowie Fantasy und insbesondere die Figur Conan mag, sollte das Action-Adventure Probe spielen.

JOACHIM HESSE

#### FAZIT



JOACHIM  
HESSE

Der stärkste Mann der Welt verdient auch das stärkste Spiel der Welt. Die Rede ist ausnahmsweise nicht von mir, sondern von Conan. Doch der wurde nicht beschenkt. Trotz zahlreicher guter Ansätze wirkt das fertige Produkt eher wie ein VW Passat und nicht wie ein Ferrari. Selbst den angekündigten Mehrspielermodus sparte Cauldron ein: Es habe unerwartete Probleme mit der Netzwerktechnik gegeben. Die Arenen wollen die Slowaken per Patch nachliefern. Trotz der ungünstigen Vorzeichen hatte ich meine barbarische Freude mit dem unkomplizierten Schwertschwinger. Conan bleibt eben Conan.

#### FAZIT



AHMET  
İSCITÜRK

Einen Mehrspielermodus vermisste ich ziemlich, denn mit Freunden hackt es sich einfach schöner. Dass mir Conan trotzdem Spaß gemacht hat, liegt an folgenden Punkten: 1. In Sachen Körperbau kann ich mich perfekt mit der Spielfigur identifizieren und verschmelze förmlich mit ihr. 2. Unkompliziertes Metzeln fand ich schon immer gut. 3. Der Soundtrack ist einfach genial. Den etwas eintönigen Spielablauf lockerten die Entwickler mit zahlreichen Bosskämpfen auf. Klar ist Conan kein Begleiter fürs Leben, doch das sind wir Männer auch nicht und die holen wir Männer uns doch auch dauernd ins Haus.

## Vom Leben gezeichnet



Ursprünglich war Conan eine Romanfigur von Robert E. Howard. Aber auch als Comic hatte der Barbar Erfolg. Nur nicht in Deutschland. Der bislang letzte Versuch von Generation Comics scheiterte im vergangenen Jahr nach nur sechs Nummern. Trotz der detailreichen Schwarz-Weiß-Zeichnungen griffen scheinbar zu wenige Käufer zu. Die Abschlussausgabe erschien lediglich als limitierte Sonderausgabe bei einer Comic-Messe in Essen.

»Jetzt endlich wirklich entdeckt: Hitlers Tagebücher.«

#### CONAN

MINDESTENS:  
1 GHz, 256 MByte  
RAM, 2,44 GByte  
HD, Win98  
SINNVOLL:  
1.333 MHz, 512  
MByte RAM

GENRE: Action-Adventure  
PREIS: Ca. € 50,-  
ENTWICKLER: Cauldron  
VERTRIEB: TDK Mediaactive/Ubisoft  
INTERNET: [www.conangame.com](http://www.conangame.com)  
SPRACHE: Deutsch  
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren  
ERSTLICH  
TERMIN:

MEHRSPIELER-OPTIONEN:  
Die Kampfarenen will Cauldron  
per Patch nachliefern.

PC: 1 Spieler  
NETZWERK: -  
INTERNET: -

#### DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG  
STEUERUNG  
GRAFIK  
SOUND  
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

70

BEFRIEDIGEND – Für Conan-Fans einen Blick wert, der Rest sollte vorsichtig sein.

»Tellerwarzen stehen  
nicht jeder Frau.«

- Riesige Spielwelt
- 4 Charaktere
- Combo-Attacken
- 3D-Charaktere auf 2D-Hintergründen
- 3 Zoomstufen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Pferde als Reittiere
- Gegenstände können geschmiedet werden

AUF DVD

DEMO

# Ordentlich zugeritten?



In unserem Nachtest zu **SACRED** erfahren Sie, ob sich die Programmfehler zähmen ließen und was sich in der neuen Version alles geändert hat.

**W**ie in der letzten Ausgabe versprochen, liefern wir Ihnen an dieser Stelle den Nachtest zu Ascarons Action-Rollenspiel *Sacred*. Wir haben mittlerweile die beinahe finale Version erhalten, in der viele der erwähnten Programmfehler ausgemerzt sein sollten. Wie sich das Spiel nun spielt und ob die lästigen Programmfehler tatsächlich behoben wurden, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

## GEDÄCHTNISAUFRISCHUNG

Wie, Sie wissen nicht mehr, worum es in *Sacred* ging, oder – noch schlimmer – haben sich unsere letzte Ausgabe nicht gekauft? Schande über Sie! Dann sterben Sie halt dumm! Okay,







## EMPFANG DEIN SAKRAMENT!

Take 2 und PC ACTION vertonen fünf Sets zum Action-Rollenpiel *Sacred*.

- Darin finden Sie je
- Ein doppelseitiges Poster
  - Ein T-Shirt
  - Der Soundtrack zum Spiel

Was Sie tun müssen, um zu gewinnen? Einfach folgende Frage beantworten:

WIE HEISST DAS FANTASY-REICH, IN DEM DAS ROLLENSPIEL *SACRED* SPIELT?

24 KÖNIGREICH  
38 ANSTÄNDIGER  
12 ANKÄNDIGER  
10 ANKÄNDIGER



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 28.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Spemannoren sowie der COMPUTE MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

da wir unsere Leser schätzen, geben wir Ihnen trotzdem einen winzig kleinen Überblick über *Sacred*. Die Fantasy-Welt Ancaria hat großen Arger in Form eines ausgebüxten Dämons am Hals. Finstere Kreaturen terrorisieren die Bevölkerung und nur ein Held kann sie retten. Dieser ist selbstverständlich Sie! Zur Wahl stehen Ihnen die sechs Charaktere Gladiator, Seraphim, Waldelfin, Vampir-Lady, Dunkelelf und Kampfmagier. Danach metzeln Sie sich in bester *Diablo*-Manier durch Unmengen von Monstern, erledigen Aufträge und lassen Ihren Helden die Level-Leiter erklimmen. Dadurch erhalten Sie zusätzliche Fertigkeiten wie Nahkampf-Manöver oder Zaubersprüche und stellen

sich aus gefundenen Runen Combo-Attacken zusammen. Auch Reiten ist erlaubt und Angriffe vom Pferd aus machen gleich doppelt so viel Spaß. Sie spielen dabei aus einer Perspektive von schräg oben, wobei Ascaron sämtliche Hintergründe zweidimensional vorgerechnet hat, alle Figuren aber in 3D herumzappeln lässt. Dreistufiges Zoomen ist auch erlaubt. Das Geschehen verfolgen Sie entweder aus nächster Nähe oder Sie entscheiden sich für den besseren Überblick.

### MEHR SOUND FÜR ALLE!

Gegenüber der Betaversion, die noch viele Fehler aufzuweisen hatte, hat sich einiges verändert. Was zuerst auffällt, sind die verbesserten Soundeffekte

In den Städten murren und raunt es jetzt an jeder Weggabelung, immer wieder schnappen Sie eine Bemerkung der Bewohner auf. Das sorgt für mehr Atmosphäre und fördert das Gefühl, in einer lebendigen – und darüber hinaus besonders detaillierten – Welt zu agieren. Auch die Soundeffekte im Kampf sind nun vielfältiger. Sie hören jetzt etwa das Scheppern von Schwertern auf Schilden sowie Schreie und Flüche der Gegner. Ein „Ping“, das ertönen konnte, wenn interessante Gegenstände zu Boden fallen, vermissen wir allerdings immer noch. Dafür gibt Ihr Held mehr von sich. Beispielsweise lässt er Sie hin und wieder wissen, dass ihn seine Rüstung nicht gut genug schützt oder er end-

lich eine bessere Waffe braucht. Der 3D-Sound, der in der alten Version noch zu blutenden Ohren führte, funktioniert nun prächtig. Zwar erklingen nur wichtige Dialoge in *Sacred* mit Sprachausgabe, die Synchronsprecher sind allerdings hervorragend. Beispielsweise hören Sie oft die Stimme von Manfred Lehmann, der in Hollywood-Streifen unter anderem Bruce Willis spricht. An der Musik hat sich nichts verändert und wir sind noch immer der Meinung, dass sie an manchen Stellen nicht zum Geschehen passt, im Großen und Ganzen aber trotzdem einen guten Eindruck macht. Ubrigens ertönt nun eine pompöse Fanfare, wenn Sie einen Auftrag gemeistert haben. Finden wir prima!





»Und es geht doch: Pferde können kotzen.«

## VERÄNDERUNGEN BRAUCHT DAS SPIEL

Auch die Landkarte ist inzwischen wesentlich hübscher geworden. Darauf bringen Sie praktische Markierungen an, die Sie an wichtige Orte erinnern. Die per „Tab“-Taste zuschaltbare, automatische Karte wird auf Wunsch transparent angezeigt. Generell begeistert die gesamte Navigation in *Sacred*. Hätten Hansel und Gretel einen solchen Kompass nebst Karte gehabt, wäre ihnen das Desaster mit der Hexe erspart geblieben. An der Stellschraube für den Schwierigkeitsgrad wurde bei Ascaron ebenfalls heftig gekurbelt. Selbst in der einfachsten Einstellung „Bronze“ haben Sie an einigen Gegnern zu knabbern. Profis versuchen sich am Schwierigkeitsgrad „Silber“, der es wirklich in sich hat. Wenn Sie regelmäßige Bildschirmtode einkalkulieren, erhalten Sie dafür auch erheblich mehr Gold und Erfahrungspunkte. Wer *Sacred* in Stufe „Silber“ durchzockt, bekommt mit „Gold“ und „Platin“ zwei weitere Anforderungs-Levels spendiert. Das steigert den ohnehin hohen Wiederspielwert noch einmal.

## HALT DAS GLEICHGEWICHT!

Die Charaktere spielen sich nun auch ein klein wenig anders.

Besonders bei der Waldelfin macht sich dies bemerkbar. Sie lässt sich nun wesentlich besser als Fernkämpferin einsetzen – vorausgesetzt, Sie benutzen die weiteste Zoomstufe. Sie visieren weiter entfernte Gegner besser an und erledigen diese, bevor sie Ihnen auf die Pelle rücken. Dies bedeutet allerdings, dass die Waldelfin langsamer vorankommt als etwa der Gladiator, da Sie sich nur kleinen Gegnergruppen widmen sollte, wenn Ihnen das Leben Ihrer Heldin lieb ist. Außer der Zeichnung des ausgewählten Gegners erkennen Sie nun auf einen Blick, welche Art von Schaden (physischen, magischen, Feuer- oder Gifschaden) Sie verursachen – sehr schön. Zudem lassen Boss-Gegner – zu erkennen an einem roten Kreis zu ihren Füßen – nun weitaus mehr und nützlicher Gegenstände fallen, als das noch in der vorherigen Version der Fall war. Das gesamte Balancing wirkt ausgereift. Das gilt auch für das Preisgefüge der Händler. Vor bösen Überraschungen sind Sie also weitgehend gefeit.

## GEMEINSAM SIND WIR STARK?

Na ja, noch nicht. Da der Mehrspielermodus in der neuen Version noch immer nicht vollständig integriert war, konn-

ten wir ihn logischerweise auch noch nicht testen. Unwahrheiten wollen wir nicht verbreiten. Also müssen wir noch einmal ran – in der nächsten Ausgabe. Versprochen!

## FEHLERTEUFEL

Trotz aller Verbesserungen stören noch immer Mini-Fehler die Welt von *Sacred*. So kam es vor, dass Verliese und Höhlen nicht richtig geladen wurden und wir plötzlich mitten in einem schwarzen Raum standen, aus dem es kein Entkommen mehr gab. Hier hilft nur, einen älteren Spielstand zu laden. Das mitunter aufgetretene Dauerfeuer, das wir in der letzten Ausgabe bemängelten, gibt's auch in unserer Testversion noch. Falls Sie zu schnell hintereinander mit der Maustaste klicken, greift die Bogenschutzlinde manchmal an, ohne dass Sie ein weiteres Mal die Taste betätigen müssten. Einige Bilder von Gegenständen verschwanden im Lauf des Spiels aus dem Inventar, nur um später unvermittelt wieder aufzutauchen. Besonders fies: Beim Speichern kann es vorkommen, dass das Spiel abstürzt, was im ungünstigsten Fall den Spielstand zerstört. Rechtschreibfehler sind uns nicht mehr aufgefallen. Auch alle angenommenen Aufträge lie-

ßen sich endlich problemlos lösen. Der von uns erwähnte Fehler, dass Pferde hängen blieben und auch auf verzweigte Rufe nicht erschienen, gehört ebenfalls der Vergangenheit an. Zwar verschwinden Mitstreiter noch immer kurzfristig, nur um unvermittelt wieder aufzutau- chen, doch das ist eher Feature als Bug und liegt letztlich daran, dass Helden hoch zu Ross einfach wesentlich schneller unterwegs sind und das Fußvolk locker abhängen. Klar sei gesagt, dass wir keineswegs Haarspalterei betreiben wollen, Informationen aber auch nicht verschweigen dürfen. Alle Mini-Fehler fallen jedoch in die Kategorie „verschmerzbar“, so dass unser Fazit berechtigterweise sehr positiv ausfällt. *Sacred* ist ein sehr gutes Action-Rollenspiel geworden, eines der besten seit dem letzten Add-on zu *Diablo 2*. Nicht nur dessen Fans sollten zugreifen, sondern auch Neueinsteiger kommen in Ancaria prima zu recht. Doch Vorsicht: Lange Aufenthalte dort machen such- tigl!

ANDREAS BERTITS

## FAZIT

ANDREAS BERTITS



Yes! Wie wir schon letzte Ausgabe ahnten, ist *Sacred* ein geiles Spiel geworden. Das Salz in die Suppe bringt hoffentlich der kooperative Mehrspielermodus, den ich jetzt endlich mal zocken will. Bislang hat Ascaron gehalten, was versprochen wurde: *Sacred* präsentiert sich für ein dermaßen episches Spiel angenehm bugfrei. Verbesserungen wie der aufgeböhrte Sound oder die noch schneckeligeren Schatteneffekte bilden das Sahnehäubchen. Wer nach einem guten Action-Rollenspiel sucht, darf frohlocken. Etwas Besseres im Genre gab's ewig nicht mehr.

## IM VERGLEICH

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Diablo 2: Lord of Destruction | 88% |
| Sacred                        | 86% |
| Lionheart (Ingame)            | 80% |
| Dungeon Siege                 | 76% |

An das abgerundete und rasante Kultspiel *Diablo 2: Lord of Destruction* kommt *Sacred* nicht ganz heran, auch wenn nicht wirklich viel fehlt. *Lionheart* wartet zu Beginn mit etwas mehr Tiefgang auf, driftet aber schnell in stupide Metzerei ab. Dem hübschen *Dungeon Siege* fehlt eine interessante Geschichte.



»Auch im Mittelalter ein Mit: Thomas Harris' „Maler-Drache“.«

## SACRED

|                    |               |  |
|--------------------|---------------|--|
| MINDESTENS:        | GENRE:        | Actionrollenspiel  |
| 800 MHz, 128       | PREIS:        | Ca. € 45,-   |
| MByte RAM, 1,9     | ENTWICKLER:   | Ascaron  |
| GByte HD, Win98    | VERTEILER:    | Take 2   |
| SINNVOOLL:         | INTERNET:     | <a href="http://www.ascaron.com/d/sacred">www.ascaron.com/d/sacred</a> |
| 1,8 GHz, 512 MByte | SPRACHE:      | Deutsch  |
| RAM                | USK-FREIGABE: | Ab 12 Jahren   |
|                    | TERMIN:       | Erhältlich   |

## MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Nach nicht testfähig.

PC: 1 Spieler  
NETZWERK: 16 Spieler  
INTERNET: 16 Spieler

## DAS URTEIL

|                |   |
|----------------|---|
| PREIS/LEISTUNG | 8 |
| STEUERUNG      | 8 |
| GRAFIK         | 8 |
| SOUND          | 8 |
| MEHRSPIELER    | 8 |

## EINZELSPIELER

86

SEHR GUT – Actionreiche Kämpfe in einer riesigen, stimmigen Fantasywelt.

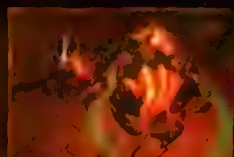


DER HEILIGE GRAL  
UND DER MÄCHTIGSTE  
"ENCLAVE"

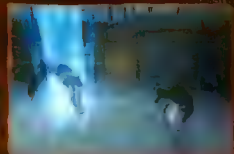
# KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL

CRUSADE



Dynamische 3rd Person Kameraperspektive!



4 Überdrehliche, göttliche Krähel



Über die Welt hinausreichende Krähel



Umfangreiche voll animierte Zwischensequenzen

COMPUTERWELT, 2/2004

„Das Action-Spiel 'Knights of the Temple' überzeugt mit seinem fantastischen und detailreichen Action. Wer gerne in den Schlachten kämpfen will, kommt auf seine Kosten.“

PC GAMER, 2/2004

„Knights of the Temple bietet bereits jetzt einen vielschichtigen, tiefgründigen, aber vor allem sehr passanten Spielespaß und den hervorragenden Animationsflair.“

XBOX-GAMES, 2/2004

„Der heilige Gral für Hack'n'Slay-Fans. Keine Gefangenen! Wertung: 90%“



WITHIN TEMPTATION  
THE SINFUL SISTER



© 2004 Sony Computer Entertainment Inc.

## EUROPA IM 12. JAHRHUNDERT N. CHR., DAS FINSTERE MITTELALTER DAS ZEITALTER DES LEIDENS UND DER ERLÖSUNG...

- Die voll gefüllte Waffenkammer des Mittelalters steht Ihnen offen: Schwert, Streitkolben, Axt und Schild warten schon auf Ihren Einsatz!
- Wechseln Sie in den Ego-Shooter-Modus und erledigen Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen!
- Gönnen Sie realistische Animationen, verblüffende physikalische Effekte und authentische Kampfsequenzen mit 160 fließend animierten Bewegungen!
- Entwickeln Sie Ihren ganz persönlichen Helden mit dem ebenso innovativen wie einzigartigen dynamischen Fähigkeitensystem!
- Erleben Sie einen epischen Orchestral-Soundtrack mit 18 verschiedenen Stückzahl!
- Fordern Sie Ihre Freunde im 2-Spieler-Modus "Head-to-Head" in der Arena!
- Laden Sie sich den "Survival Mode" herunter und schlagen Sie so viele Computergegner (NPCs) wie möglich um Ihren Namen in die Xbox Live Online High Score und Ranking List eintragen zu können!

\*nur Sony PlayStation®2

\*\*nur Microsoft Xbox Live



AB MÄRZ IM HANDEL



PlayStation 2



**S**tellen Sie sich folgende Situation vor: Zwei Kontrahenten stehen sich gegenüber und wollen einen Kampf austragen. Doch statt sich gegenseitig zu verböbeln, zücken beide nur irgendwelche Karten. Spannung pur! In Nival Interactives Strategiespiel *Etherlords 2* handelt es sich natürlich um magische Karten, durch die Sie Kämpfer und Zaubersprüche beschwören. Erinnert stark an das Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering*? Soll es auch.

### STREITHÄHNCHEN

Die Hintergrundgeschichte von *Etherlords 2* setzt dort an, wo Teil 1 endete. In der Welt des Äthers herrschen vier seltsame Völker: die naturverbundenen Vitals, die maschinenartigen Syntheten, die brutalen Chaoten und die magischen Kineten. Alle paar Jahre gehen diese Völker sich gegenseitig an die Kehle, danach sollte eigentlich wieder für einige Zeit Ruhe einkehren. Nachdem Sie diesen Krieg in Teil 1 nachspie-

len konnten, müsste eigentlich in Teil 2 Frieden herrschen. Aber was wäre das für ein Strategiespiel? Und so fallen die Völker wieder einmal übereinander her, obwohl sie eigentlich in harmonischer Versamkeit miteinander leben sollten.

### DIE VOLLE ÄTHERDRÖHUNG

Wie erwähnt, spielt der Titel in der Welt des Äthers. Diese magische Substanz zieht sich durch alle Dinge und ermöglicht es, Magie anzuwenden

oder Monster zu rufen. Die sind in den Kämpfen bitter nötig, da Ihr Held selbst nur durch Beschwörungen und Zaubersprüche eingreift, aber selbst nicht zuschlagen kann. Im Gegensatz zum ersten Teil steuern Sie dieses Mal nur einen Heroen. Wen Sie verkörpern, hängt davon ab, welche der fünf Kampagnen Sie spielen. Diese laufen linear ab und sind auch nicht besonders umfangreich. Ganz im Gegensatz zu den Kampfen: Während Sie auf ei-

»Blindenhund: neue Züchtung.«

- 5 Kampagnen
- Strategie nach Sammelkartenprinzip
- 400 Zaubersprüche
- 4 Rassen
- Duell-Modus
- 3 Schwierigkeitsgrade

»Wick Rachendrach: zum Kotzen.«

»Dreck-Queen-Contest: Engelbart gewinnt.«

»Stelllamp: schlecht isoliert.«

# Zieh Leine!

Wie bei Terminator rücken Sie in *ETHERLORDS 2* Maschinenmenschen aufs Blech. In rundenbasierten Kämpfen zeigen Sie denen, wer die besseren Karten hat.



ner dreidimensionalen Landkarte umherwandern, um aus der Sicht von schräg oben neue Gebiete zu erforschen, Aufträge anzunehmen und Ressourcen zu sammeln, spielen sich die Gefechte in einer Art Arena ab. Hier stehen sich beide Kontrahenten gegenüber. Zu Beginn besitzen Sie 16 vorgefertigte Karten, mit deren Hilfe Sie Ihre ersten Helfer und Zaubersprüche beschwören. Dabei sollten Sie sehr taktisch vorgehen, weil sich die Kämpfe

rundenweise abspielen und Sie nur eine bestimmte Zahl an Zügen haben. Da Sie die Kämpfe mit Karten austragen, fragen Sie sich immer, welche der Feind wohl hat und was er als Nächstes tut. Nur durch diese Überlegungen können Sie die Duelle gewinnen, die teilweise sehr lange dauern. Mit 400 Zaubersprüchen verbessern Sie die Kampfeigenschaften Ihrer Krieger oder erledigen Gegner mit einem Blitzschlag. Wenn Sie als Sieger aus dem

Kampf hervorgehen, hinterlassen die meisten Feinde neue Karten, die Sie in Ihr Sortiment aufnehmen. Jedoch können Sie nur 16 auf einmal nutzen. Deshalb ist es ratsam, gut zu überlegen, welche Karten Sie für den nächsten Kampf verwenden wollen. Falls Sie verlieren, ist das Spiel nicht vorbei, sondern wird kurz vor der Niederlage wieder aufgenommen. Das erspart Ihnen den Frust, der bei anderen Titeln aufkommt, wenn Sie erst wieder zum Feind tappen müssen.

### NEUE FÄHIGKEITEN BRAUCHT DER HELD

Durch gewonnene Erfahrungspunkte steigt Ihr Held in Stufen auf, bekommt mehr Lebenspunkte, spezielle Fähigkeiten wie Regeneration oder darf einen Zauberspruch mehrmals im Kampf sprechen und kann pro Runde mehr Züge ausführen. Grafisch hat sich gegenüber dem ersten Teil so gut wie nichts verändert. Die Texturen sind dennoch gut und die Animationen gelungen. Die Auflösung lässt sich aber nicht höher als 1.024x768 Bildpunkte einstellen. Dafür ist die Landkartenansicht dreh- und etwas zoombar. Allerdings bietet sie nicht genug Übersicht, um Wege zu planen. Bei den Kämpfen sorgt eine dynamische Kamera für interessante Blickwinkel. Die sphärenhafte Musik passt zum eigenartigen und etwas abgedrehten Szenario, in dem die Anhänger von Mutter Natur auf irre Maschinenmenschen treffen. Die künstlerische Intelligenz der Gegner ist hammerhart. Selbst im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden kommen Sie bei vielen Kämpfen nur

durch taktisches Geschick weiter. Wenn Sie keine Lust haben, die Geschichte zu verfolgen, tragen Sie einfach simple Einzelduelle aus. Zudem dürfen Sie im Mehrspielermodus mit bis zu sieben Mitspielern herausfinden, wer die besten Karten hat. Also: Nicht Äther schnuffeln, sondern lieber *Etherlords 2* spielen!

ANDREAS BERTITS

### IM VERGLEICH

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Age of Wonders: Shadow Magic | 85%        |
| <b>Etherlords 2</b>          | <b>82%</b> |
| Etherlords (abgewertet)      | 79%        |
| Heroes of Might & Magic 4    | 77%        |

*Age of Wonders: Shadow Magic* erklimmt durch sein komplexes Spielgeschehen und das fantastische Szenario die Spitze dieser Tabelle, dicht gefolgt von *Etherlords 2*, das wegen des einfachen Spielsystems und der taktischen Kämpfe den Vorgänger übertrifft. *Heroes of Might & Magic 4* bietet zwar das bekannte Flair, wartet aber kaum mit neuen Features auf.

### FAZIT

ANDREAS  
BERTITS



Welche Karten benutze ich gegen den nächsten Feind? Hoffentlich hinterlässt der böse Bube eine, die ich noch nicht habe! *Etherlords 2* macht süchtig. Es ist wie eines dieser Sammelkartenspiele. Nur dass Sie hier nicht in die Fresse eines pickelgesichtigen Buben blicken müssen, sondern auch optisch etwas geboten bekommen. Zwar nichts, was Sie aus den Socken haut, aber dafür sind ja die hervorragenden Kämpfe da. Auch der Duellmodus macht eine Menge Spaß, wenngleich ich einfach auf eine gute Geschichte in Spielen stehe. Strategen und Sammelkartenspieler sollten sich *Etherlords 2* nicht entgehen lassen.



### ETHERLORDS 2

|  |   |                          |
|--|---|--------------------------|
| MINDESTENS:<br>600 MHz, 128<br>MByte RAM, 1,5<br>GByte HD, Win98 | GENRE:<br>Rundenstrategie   | PREIS:<br>Ca. € 45,-     |
| SINNVOLL:<br>1 GHz, 256<br>MByte RAM                             | ENTWICKLER:<br>Nival Interactive  | VERTEILER:<br>Koch Media |
|  | INTERNET:<br><a href="http://www.etherlords.com">www.etherlords.com</a> | SPRACHE:<br>Deutsch      |
|  | USK-FREIGABE:<br>Ab 12 Jahren   | TERMIN:<br>6. März       |

MEHRSPIELER-OPTIONEN:  
Kartenduelle für bis zu 8 Spieler  
(Duell; 1 Sp./CD)

PC: 1 Spieler  
NETZWERK: 8 Spieler  
INTERNET: 8 Spieler

### DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG  
STEUERUNG  
GRAFIK  
SOUND  
MEHRSPIELER

85%

EINZELSPIELER

82

SEHR GUT – Kartenstrategie in einem abgefahrenen Szenario.

- Lebenssimulation à la *Die Sims*
- Hetero- und Homobeziehungen spielbar
- Zwölf männliche und weibliche Charaktere
- Freie Gestaltung des Lebensumfeldes mit über 200 Einrichtungsgegenständen
- Detaillierte 3D-Engine
- Kein Mehrspielermodus



AUF DVD

VIDEO

# Popp Show

Einsamer sucht Liebe zum Einsamen! Bei *Singles* müssen Sie zwei einstehende Junggesellen zusammenführen – vom ersten Kuss über spritzende Schäferhündchen bis zur Hochzeit.

**D**ie große Stadt ist immer noch das Zentrum der Hoffnungen und Träume. Zumindest, wenn Sie nicht unter fadenscheinigen Versprechungen zur PC ACTION gelockt wurden und jetzt im Nürnberger Vorstadt-Provinznest Fürth ein tristes Dasein fristen. Aber das ist eine andere, traurige Geschichte. Zurück zum Thema: Mike und Linda sind Singles und von weit her in eine schillernde Metropole gezogen. Dort wartet auch schon ein vielversprechender Job auf sie –

doch dummerweise fehlt noch die passende Wohnung. Na ja, nicht ganz. Mike hat bereits ein edles Apartment über den Dächern der Stadt gefunden, doch alleine kann er sich die Miete nicht leisten. Also sucht er nach einem Mitbewohner. Und wie es das Schicksal so will, ist es das einsame Herz Linda, der die Wohnung auf Anhieb zusagt. Und so beginnt das Spiel.

## SIMS-ALABIM

*Singles* sieht nicht nur fast genauso aus wie *Die Sims*, son-

dern spielt sich auch so. Im Gegensatz zu Electronic Arts' Verkaufsschlager wartet hier aber nicht nur eine Alltags- und Lebens-, sondern auch eine Liebesimulation auf Sie. Im Mittelpunkt steht die Beziehung zwischen Mike und Linda. Ziel des Spiels ist es, die beiden zu verknüpfen und vor den Traualtar zu bugsiieren. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, auf dem Sie sich so ziemlich um alles kümmern, was Ihre beiden Mitbewohner kümmert. Also wird

gekocht, aufgeräumt, Fernsehen geschaut oder Zähne geputzt. Dafür winkt später ein romantisches Gespräch oder ein kuscheliger Nachmittag auf der Couch. Damit's funzt, benötigen Sie aber dringend eine Einbauküche, einen Swimmingpool auf der Dachterrasse und einen ultramodernen PC im komplett ausgestatteten Arbeitszimmer. Klingt teuer? Ist es auch! Der Single von heute ist anspruchsvoll und fühlt sich nur in einer edlen und abwechs-



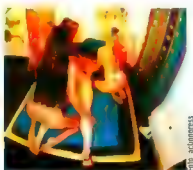




## Oh ... geht das auch im echten Leben?

### IN 46 MINUTEN ZUM ERSTEN ORGASMUS?

Rekordverdächtig: Nach einer Netto-Spielzeit von 46 Minuten hängte unser Ex-Single Mike seinen Wonnepender zur Uraufführung bei der gar nicht so unschuldigen Linda rein.



Das geht im echten Leben auch. Und zwar noch viel schneller! Allerdings kostet die se schnelle Entspannung je nach gebuchter Serviceleistung ab 100 Euro aufwärts für 30 Minuten. Nähere Infos bekommen Sie beim nächsten Puff oder im Dinkstkreis Ihres Bahnhofs.

### MÜLL RUNTERBRINGEN GEGEN SEX?

Wer poppen will, muss bei Singles lieb sein – und auch mal den Müll runterbringen. Das freut Ihre Partnerin, die Ihnen anschließend noch viel schmutzigere Sachen im Schlafzimmer zeigt.



Schon war's, aber die Realität sieht bis auf wenige Ausnahmen (siehe Bild) anders aus. Die Emanzipation ist bereits so weit fortgeschritten, dass uns die Frauen den Müll gar nicht mehr raubringen lassen. Dabei wurden wir so gerne!

### AM SONNTAGMORGEN UM FÜNF UHR EINE PIZZA BESTELLEN?

Ihre nimmersatten Singles fressen in einer Woche mehr, als Hesse morgens fruchtückt. Da wird nach einer durchgeigten Nacht auch schon mal sonntags morgens eine Pizza Quattro Stagioni geliefert.



Im echten Leben ist um diese Uhrzeit der Ofen aller bundesdeutschen Pizza-Bong dienste kalt. Wäre ja auch noch schöner.

lungsreichen Umgebung richtig wohl. Damit das anfängliche Sperrmüll-Mobiliar als bald edlen Designer-Stücken weicht, gehen Mike und Linda wochentags arbeiten und Geld verdienen. Wie *Die Sims* läuft auch *Singles* tageweise im 24-Stunden-Rhythmus ab. Ein Spieltag dauert ungefähr eine halbe Stunde.

### ICH KOMME!

Sie steuern immer einen Ihrer zwei Singles, können per Mausclick aber jederzeit zum

anderen „Lonely Heart“ wechseln. Nicht ganz so leicht lässt sich die frei dreh- und zoombare Kamera bedienen, die ärgerlicherweise nicht immer auf Höhe des Geschehens ist. Am unteren Bildschirmrand finden Sie eine Reihe von grün-roten Balken, die mit „Hunger“, „Komfort“, „Körper“, „Energie“, „Spaß“, „Beziehung“, „Erotik“ und „Umgebung“ betitelt sind. Ihr Job: Alles im grünen Bereich zu halten. Gegen Hunger hilft Essen –

das gibt's im Kühlschrank, auf dem Herd oder beim Piz-za-Bringdienst. Mundgeruch und Achselschweiß bekämpfen Sie mit einem Gang unter die Dusche, wohingegen Sie Ihren Energiepegel mit einem Nickerchen auf dem Sofa oder einer Runde Matratzenhorchdienst im Bett auffüllen. Zum Lachen bringen Sie Ihre Singles mit Comedy-Serien im TV, einem Computer- oder Brettspiel oder einem neckischen Witzchen. Der Voyeur hat's schwer, deshalb starten

## Ich bin schwul und das ist auch gut so!

Nicht nur Berlins Oberbürgermeister Klaus „Wowi“ Wowereit hüpft mit Männern in die Kiste!

Sensationell: Satte zehn Prozent der deutschen Bevölkerung schwimmen gerne mal ans andere Ufer und verlustieren sich mit ihresgleichen in der Horizontalen. Was Patti Lindner, Wolle Joop, Hinterlader Wowi und Hella von Sinnen können, können Sie bei *Singles* auch – Sie gehen mit zwei Männern oder zwei Frauen an den Start. Böse nur, dass bei so viel Toleranz ausgerechnet die warmen Brüder den Hintern nicht voll kriegen. Im Gegensatz zu den wild sexelnden *Singles*-Lesben dürfen die geilen Gays nämlich nur Petting machen. Gemein! Ansonsten spielt sich die gleichgeschlechtliche Verknüpfung aber genauso tuffig wie die Hetero-Variante.



Foto: actionpress

## SINGLES

### VERGLEICH

#### SINGLES



#### THE SIMS



#### THE PARTNERS



### GRAFIK

88%

Sehr realistische und extrem detaillierte 3D-Optik, lebensechte Mimik

77%

Übersichtlich, aber etwas veraltet und weniger detailreich als bei Singles

48%

Pixeliger Sims-Klon in 3D mit einer maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten



### STEUERUNG

61%

Etwas gewöhnungsbedürftig, Kamerawinkel und Aktionen nicht immer exakt wählbar

61%

Vorbildlich: Der Kamera geht nichts und Befehle gehen leicht von der Hand.

61%

Miese Kameraführung und unübersichtliche Textmenüs nerven gewaltig.

### INTERAKTION

71%

Flirten, Poppen, Wohnung ausbauen. Ordentlich, aber auf Dauer zu wenig.

67%

Unzählige Möglichkeiten, seine Sims zu beschäftigen und Häuser einzurichten.

67%

Hier bauen Sie lediglich eine Anwaltskanzlei aus – sonst gibt's wenig zu tun.

### SPIELSPASS

70%

Spaltiges Verknüpfungsspielchen mit Mängeln bei der Langzeitmotivation

80%

Wie bei Hornbach: Hier gibt's immer was zu tun. Langeweile? Fehlentzettel!

66%

Verbürgte PC-Soap für Ally-McBeal-Fans – nicht kurzweilig genug

SPIELELEMENTE: GRÜN = Flirten; ROT = Geld ausgeben; BLAU = Bedürfnisse befriedigen

## 256 MB RAM

|                        | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4000 | Radeon 9700/Pro |
|------------------------|-------------|--------------|-----------------|-------------|----------|------------------|-------------|------------------|-----------------|
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.000 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.400 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.800 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 2.200 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 2.600 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |

|  |   |                                       |
|--|---|---------------------------------------|
| 1.400 MHz, 256 MB RAM, Geforce4 MX-440 | 2.000 MHz, 512 MB RAM, Geforce4 Ti-4200 | 2.600 MHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 XT |
|--|---|---------------------------------------|

## 512 MB RAM

|                        | Geforce2 MX | Geforce2 Pro | Geforce4 MX-440 | Radeon 8500 | Geforce3 | Geforce4 Ti-4200 | Radeon 9500 | Geforce4 Ti-4000 | Radeon 9700/Pro |
|------------------------|-------------|--------------|-----------------|-------------|----------|------------------|-------------|------------------|-----------------|
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.000 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.400 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 1.800 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 2.200 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| CPU mit 800x600x16     |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |
| 2.600 MHz 1.024x768x32 |             |              |                 |             |          |                  |             |                  |                 |

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFR

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHuhn-SPIELER

Sie Ihre Tour de Sex mühsam mit beziehungsförderlichen, freundschaftlichen Gesprächen. Knisternde Erotik versprechen Liebeserklärungen und heftiges Flirten. Wer die dauerhafte Kommunikations-schiene fährt und seine Singles gegenseitig mit Liebeserklärungen überhäufen lässt, beobachtet alsbald die erste Umarmung, gefolgt vom schüchternen Schmatzer auf die Wange bis hin zum inngeschlabbrigen Zungenkuss. Andauernde Süßholzrasperei führt wenige Tage später endlich zum ersten Tête-à-Tête im Bett. Petting und stundenlanges Sex stehen auf dem Softporno-Programm. Zwar sind Linda und Mike beim Akt nackt, die Geschlechtssteile bedeckt jedoch jugendschutzsichernd eine Bettdecke. Schade! Beeindruckend: Der Mann beweist beim Sex eine unglaubliche Standfestigkeit und beglückt seine Liebste locker mehrere Male nacheinander.

### YOU'RE MY HEART, YOU'RE MY SOUL ...

Das scheint diese mächtig zu beeindruckern – nach ein bis zwei Wochen Spielzeit schießt Linda nämlich bereits auf einen Ehering. Per Sprechblase kann Mike ihr fortan Heiratsanträge machen. Diese lehnt Linda aber erstmal ab. Typisch Frau! Ein paar Geschenke, selbst gekochte Abendessen, frisch gesaugte Wohnzimmer und durchgepoppte

### FAZIT



REBECCA RITTER

Dass Männer immer nur das Eine wollen, stimmt zwar, manchmal wollen wir Frauen das aber auch. Aber warum muss man dafür Putzen, Staubsaugen und den Tisch abräumen? Das ist ja fast so schlimm wie im echten Leben! Kerle sollten sich allerdings unter die Achseln schreiben, dass Baden und Zähneputzen manchmal nicht schaden kann. Und über einen schicken Plasmaserger freuen Mädels sich auch. Dafür sitzen wir beim Sex auch mal oben. Versprochen? Nö, denn genau wie im Spiel sollt ihr uns erobern. Das macht Laune, ist realistisch und mich als klammheimliche Romantikerin stört auch nicht, dass ich hier weniger zu tun habe als bei meinen Sims.

### LEISTUNGSMERKMALE

Erst mit 2.600 MHz können Sie in der höchsten Detailstufe spielen. Bei einer langsameren CPU setzen Sie die „Charakterdetails“ herab. Mit einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT läuft Singles auch bei zweifacher (2x) Kantenglättung flüssig; Besitzer einer Radeon 9800 oder FX 5900 können sogar mit 4x Kantenglättung spielen. Bei DX7-Karten (Geforce2/4 MX) wird Singles durch Grafikfehler unspielbar.

### PRO & CONTRA

- + Witzige Spielidee
- + Tolle Grafik
- + Lebensechte Spielfiguren
- + Männer kriegen Frauen nach weniger als zwei Stunden in die Kiste
- + Homo- und Hetero-Paare spielbar
- + Verschiedene Charaktere motivieren zum erneuten Spielen
- Auf Dauer wenig abwechslungsreich
- Zeitweise langatmig
- Teils unrealistische Tagesabläufe
- Ungenaue Kameraführung
- Kein Mehrspielermodus
- Unspektakulärer Soundtrack
- Keine Sprachausgabe



# So spielt sich Singles

## FLIRTEN



Machen wir uns nichts vor! Bei *Singles* geht's nicht darum, wer die schönste Blümentapete oder die tollste Lampe überm Küchentisch hängen hat, sondern wie Sie Mike und Linda am schnellsten verkuppeln. Und dazu müssen Sie baggern und flirten, bis der Arzt kommt.

## BAUEN



Zu Spielbeginn sieht Ihre Erotik-Wohngemeinschaft genauso beschissen aus wie unsere Redaktion. Der Unterschied: Ihre Singles verdienen für ihre Arbeit wenigstens etwas Geld und können sich davon die geilsten Sachen kaufen. Im Gegensatz zu uns armen Schreibsklaven.

## BESCHÄFTIGEN



Immer nur Körperflüssigkeiten austauschen ist langweilig – außerdem will man dem Partner in spe ja nicht permanent auf die Eier oder die Gebärmutter gehen. Ein gut ausgestattetes Liebesnest bietet da genug Beschäftigungsmöglichkeiten, etwa einen Spiele-Computer.

## SPANNEN



Stehen Sie auch gerne im Freibad hinterm Busch und gucken süßen Mädchen auf den Arsch? Dann kommen Sie bei *Singles* garantiert auf Ihre Kosten. So viel nackte Haut und Softporno-Szenen bieten *Der Rotlicht Tycoon* und *Ibiza Babewatch* nicht mal zusammen. Und das will was heißen!

Nachte später willigt sie dann aber doch ein und die beiden sind rechtmaßig Mann und Frau – wie Ihnen eine ungespekuläre Standgrafik mitteilt. Als Belohnung dürfen Sie ab sofort in ein Wochenendhaus mit Pool fahren und dort das Gleiche machen wie zuvor auch: bumsen, fernsehen, essen und stundenlang aufs Klo gehen. Prima!

## CHARAKTER-FRAGE

Um das Ganze spannender und kniffliger zu machen, stehen Ihnen zu Spielbeginn zwölf männliche und weibliche Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Auswahl. Da gibt es den unordentlich-neurotischen

Jung-Manager, die introvertiert-verspielte Verkäuferin oder den fiesigen Pseudo-Yuppie. Kurzum: genug explosive Individuen, die alles andere als perfekt zusammenpassen. Das motiviert zum erneuten Durchspielen, aber nicht zu längerfristigen Zock-Arien wie bei *Die Sims*. Dazu mangelt es auf Dauer an abwechslungsreichen Beschäftigungen. Sowohl für Sie als auch für Ihr Liebespaar. Mehr Einrichtungs- und Unterhaltungsgegenstände hätten *Singles* gut getan. Gleiches gilt für die Interaktion mit anderen Charakteren oder umfangreichere Job-Optionen.

## SCHÖNER SPANNEN!

Samenstück von *Singles* ist die herrlich detaillierte 3D-Optik, die – einen verdammt flotten PC vorausgesetzt – ein erstaunlich realistisches Spielerlebnis auf den Monitor zaubert. Nicht nur die Umgebungsgrafiken sind beinahe fotorealistisch, auch besitzt jeder Charakter sein eigenes Aussehen mitsamt lebens-echter Mimik. Die Anatomie der menschlichen Körper geriet ebenfalls extrem realistisch, wovon wir uns per Klick auf den „Ausziehen“-Knopf bei Männlein und Weiblein im Adamskostüm gleichermaßen und gerne überzeugten. Weniger imposant fiel der Soundtrack aus – das monotone Gedudel hätte sich vor allem bei den Erotik-szenen gerne in stimmigere Musik verwandeln können.

CHRISTIAN SAUERTEIG

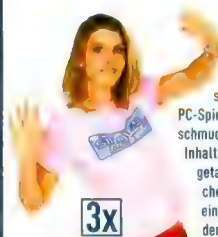
## FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Geil – *Singles* bietet mehr Lächer als unser lokaler Puff und lädt geradezu zum Spannen ein. Wo sonst – außer bei mir zu Hause – kann ich geilen Frauen mehr als nur unter den Rock starren und live dabei sein, wenn sich zwei Lesben im Schlafzimmer vergnügen? Der spektakulären Grafik sei Dank! Weniger aufregend gestaltet sich der Spielablauf. Um Mike und Linda zu verkuppeln, bedarf es vieler Klicks auf die Gesprächsbuttons und etwas Geduld. Der erste Kuss, der erste Sex, die Hochzeit und das Ferienhaus sind Motivation genug, doch danach schaut's im Eheleben eher mau aus. In puncto Langzeitmotivation haben *Die Sims* sehr viel mehr zu bieten.

## Nie mehr alleine!

Fünf Singles und drei streng limitierte T-Shirts abzugeben!



„Und die beiden anderen kriegen nichts zum Anziehen?“ Berüts, Sie Depp! Natürlich verlosen wir keine fünf allein stehenden Jungesellen, sondern fünf Exemplare des PC-Spiels. Obendrauf gibt's noch drei schmucke T-Shirts (leider ohne Inhalt) zum als Lebenssimulation getarnten Softporno-Spielen. Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Verlosung teilzunehmen:



Mit welchem Annah-Spruch sucht Ahmet Iscuturk seit 31 Jahren eine Frau?

- A) Hast du mal Feuer?  
B) Hast du Wasser in den Beinen?  
C) Meine Wünschelrute schlägt aus!  
D) Sex macht schlank. Lass uns gemeinsam abnehmen, Baby!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 28.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Sponsoren der COMPUTE! MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

## SINGLES

**MINDESTENS:**  
1 GHz, 256 MByte  
RAM, 1,1 GByte HD,  
32 MByte 3D-Grafika  
**SINKVOLL:**  
3,2 GHz, 1,024  
MByte RAM, mo-  
derne 3D-Grafika

**GENRE:** Lebenssimulation  
**PREIS:** Ca. € 35,-  
**ENTWICKLER:** RotoBee  
**VERTRIEB:** Deep Silver/Koch Media  
**INTERNET:** [www.singles-the-game.com](http://www.singles-the-game.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Geführt wird nur alleine.

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** –  
**INTERNET:** –

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 8,5  
**STEUERUNG** 8,5  
**GRAFIK** 8,5  
**SOUND** 8,5  
**MEHRSPIELER** 8,5

## EINZELSPIELER

**79,-**

**GUT – Die Sims für junge Erwachsene – mehr Erotik, aber weniger Spieloptionen.**

# Two Thrones

**Z**wischen 1337 und 1490 sollen Sie in Two Thrones Europa erobern. Dazu wählen Sie zu Beginn eine der fünf Kampagnen, die zugleich die Epoche vorgibt, in der Sie spielen. Noch flugs eine Nation als Heimat ernannt und schon beginnt das Spiel. Auf einer zoombaren, aber hässlichen Landkarte ziehen Sie Ihre Armeen herum, legen Ackerland an und bauen Märkte, Burgen, Städte und Kirchen. An Rekrutierungsplätzen heuern Sie neue Soldaten an. Kämpfe erleben Sie ziemlich ode auf einer schönen 2D-Karte. Doch auch mit Diplomatie kommen Sie manchmal weiter. Gretchenfrage: Erklären Sie einem Nachbarn den Krieg oder gehen Sie ein Bündnis mit ihm ein? Um Europa einzusacken, sammeln Sie fleißig Siegpunkte, die Sie erhalten, indem Sie Städte ausbauen, Schlachten

gewinnen oder einen Mitspieler eliminieren. Two Thrones richtet sich an Strategieneulinge. Mit ausufernden Funktionen und Menüs werden Sie nicht erschlagen, verzichten dafür aber auf taktischen Tiefgang. Musikuntermalung? Fehlzanzeige. Die spärlichen Soundeffekte übertönt ein nerviges Rauschen. Für erfahrene Strategen bietet Two Thrones zu wenig.

ANDREAS BERTITS

## FAZIT

ANDREAS BERTITS

Habe ich das nicht letzte Ausgabe schon getestet? Two Thrones erinnert stark an Victoria vom selben Entwickler, ist aber eher für Strategie-Einsteiger gedacht. Für das mal wieder fehlende Tutorial sollte man die Macher lynchen!



## TWO THRONES

**MINDESTENS:** 450 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD, Win98  
**SINNVOLL:** 700 MHz, 256 MByte RAM

**GENRE:** Echtzeitstrategie  
**PREIS:** Ca. € 28,-  
**ENTWICKLER:** Paradox Entertainment  
**VERTEIL:** Koch Media GmbH  
**INTERNET:** [www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 6 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Erobere das Mittelalter! (1 Sp./CD)

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** 6 Spieler  
**INTERNET:** 6 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 1.5  
**STEUERUNG** 1.5  
**GRAFIK** 2.5  
**SOUND** 2.5  
**MEHRSPIELER** 2.5

EINZELSPIELER

51

**AUSREICHEND** – Ziemlich hässliches Mittelalter-Strategiespiel für Einsteiger.

# Shadowbane

**E**ine grausame Katastrophe suchte einst die Welt Aerynth heim und nun liegt es an Ihnen, das Land neu aufzubauen und sich gegen die Unholde, die hinter jeder Ecke lauern, zur Wehr zu setzen. Shadowbane ist ein Online-Rollenspiel, das Sie gemeinsam mit Tausenden von Spielern zocken. Außer zehn Rassen stellt Ihnen das Spiel 22 Berufe zur Verfügung, darunter Meuchelmörder, Dieb, und Hexer. Die Jobs lassen sich miteinander kombinieren, Krieger-Diebe oder Killermagier werden Ihnen also ebenfalls begegnen. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Um Ihren Helden zu bewegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste an die Stelle, zu der Sie gelangen möchten. Allerdings sollten Sie nicht in große Ferne klicken, denn die Bevölkerung von Aerynth hat offensichtlich Orientierungsprobleme und bleibt an jedem kleinen Hindernis kleben. Außer

den üblichen Jagden auf Monster dürfen Sie in Shadowbane eigene Städte gründen oder feindliche belagern. Grafisch kommt das Spiel zwar veraltet daher und auch Musik und Sound sind nur Durchschnitt, wer von Online-Rollenspielen aber nicht genug bekommt, kann getrost auch in diese Welt eintauchen. Die deutsche Version mit englischen Bildschirmtexten wird gleich mit dem Add-on Rise of Chaos ausgeliefert.

ANDREAS BERTITS

## FAZIT

ANDREAS BERTITS

Ob ich nun Shadowbane, Horizons oder Dark Age of Camelot spiele, irgendwie ist's immer dasselbe. Immerhin weht hier durch die möglichen Belagerungen wenigstens ein frischer Windhauch durchs Genre, wenn auch ein lauer.



## SHADOWBANE

**MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MByte RAM, 1 GBte HD, Win98, Internet  
**SINNVOLL:** 1,8 GHz, 512 MByte RAM

**GENRE:** Online-Rollenspiel  
**PREIS:** Ca. € 35,-  
**ENTWICKLER:** Wolfpack Studios  
**VERTEIL:** Ubisoft  
**INTERNET:** [www.shadowbane.com](http://www.shadowbane.com)  
**SPRACHE:** Englisch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Monsternetz und Städtebau mit und gegen Tausende von Mitspielern (1 Sp./CD)

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** –  
**INTERNET:** 2500 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 1.5  
**STEUERUNG** 1.5  
**GRAFIK** 1.5  
**SOUND** 1.5  
**MEHRSPIELER** 1.5

EINZELSPIELER

70

**BEFRIEDIGEND** – Standard-Online-Monsterjagd, gewürzt mit Städte-Belagerungen.





# Wakeboarding Unleashed

Die Funsport-Experten von Shaba Games (*Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Mat Hoffman's Pro BMX*) sind zurück. Ihr neuester Streich *Wakeboarding Unleashed* featuring Shaun Murray feierte im vergangenen Jahr bereits auf der PlayStation 2 und der Xbox Erfolge, ab Anfang März kommen auch PC-Spieler in den Genuss des feuchten Vergnügens. Worum geht's? Sie lassen sich auf einem verkürzten Surfbrett (Wakeboard) mit rasanter Geschwindigkeit von einem Motorboot durch elf riesige Levels ziehen. In originalgetreu nachgebildeten Schauplätzen von Hongkong über Venedig bis zum Lake Powell vollführen Sie mit wenigen Tastenklicks atemberaubende Stunts und Combos, die massig Punkte garantieren und neue Levels sowie Wakeboarder freischalten. Ärgerlicherweise ist die Steuerung im Vergleich zur Konsolen-

version etwas träge, weswegen manch halsbrecherischer Trick mit einem schmerzhaften Sturz ins Wasser endet. Die detaillierte Grafik braucht sich vor vergleichbaren Titeln keinesfalls zu verstecken und auch der stimmige Soundtrack ist allererste Sahne. Neben dem Solospiel können Sie via Splitscreen im Mehrspielermodus zu zweit tollkühne Tricks vollführen – spaßig!

CHRISTIAN SAUERTEIG

## FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Sie stehen auf Funsport-Spielen à la *Tony Hawk's Pro Skater* wie Harald Juhnke auf Hochprozentiges? Dann sollten Sie sich *WU* nicht entgehen lassen. Die etwas träge Steuerung machen die spitzenmäßige Optik und die zahlreichen Spielmodi allemal wett.



Tauziehen: von vornherein auf verlorenem Posten.

## WAKEBOARDING UNLEASHED

**MINDESTENS:** MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98  
**SINNVOLL:** 1,8 GHz, 512 MByte RAM, Gamepad  
**GENRE:** Sport  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Shaba Games  
**VERTRIEB:** ASH  
**INTERNET:** [www.ashgames.de](http://www.ashgames.de)  
**SPRACHE:** Englisch  
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung  
**TERMIN:** Anfang März

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Co-op, Tauziehen, Stunts – zu zweit an einem PC (2 Sp./CD)

PC: 1-2 Spieler  
NETZWERK: –  
INTERNET: –

## DAS URTEIL

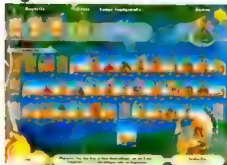
**PREIS/LEISTUNG** 84%  
**STEUERUNG** 77%  
**GRAFIK** 83%  
**SOUND** 85%  
**MEHRSPIELER** 81%

## EINZELSPIELER

**81%**

SEHR GUT – Verdammst feuchtes Vergnügen für PC-Funsportler.

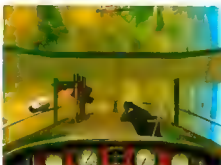
## Ogallala



Auch wenn das Spiel klingt, als hätte jemand gerade einen Frosch verschluckt: Es ist nicht damisch. *Ogallala* ist die gelungene Umsetzung eines spannenden Karten-Legespiels. Ziel: bessere Boote als die Konkurrenz zu bauen. Der PC-Variante fehlt es an nichts. Sie dürfen mit bis zu vier Spielern an einem PC, im Netzwerk oder im Internet spielen. Sogar ein Story-Modus für Solisten ist dabei. Für Freunde von Gesellschaftsspielen gut investierte zehn Euro. JO

**MINDESTENS:** 300 MHz, 32 MByte RAM, 101 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Outline Development/Roch Media  
**GENRE:** Denkspiel  
**PREIS:** ca. € 10,-  
**PREIS/LEISTUNG** 89%  
**STEUERUNG** 32%  
**GRAFIK** 31%  
**SOUND** 32%  
**MEHRSPIELER** 70%

## Dawn of Aces 2



Mit *Dawn of Aces 2* erwerben Sie für 15 Euro eine zwei Jahre alte Flugsimulation, die seit ihrer Veröffentlichung als Gratis-Download im Internet steht ([www.totalsims.com](http://www.totalsims.com)). Darüber hinaus wird für den Mehrspieler-Part eine monatliche Spielgebühr von 14 Dollar fällig. Offline-Dogfights gibt es zwar auch, allerdings ist dieser Modus nur zum Training gedacht. Das Hauptaugenmerk der historischen Simulation liegt auf dem Online-Part. Und der macht trotz der veralteten Technik durchaus Spaß. BB

**MINDESTENS:** 133 MHz, 32 MByte RAM, 70 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Entertainment/Kellias  
**GENRE:** Simulation  
**PREIS:** ca. € 15,-  
**PREIS/LEISTUNG** 81%  
**STEUERUNG** 81%  
**GRAFIK** 19%  
**SOUND** 38%  
**MEHRSPIELER** 62%

## World War 2 Air Combat



Hinter *World War 2 Air Combat* verbirgt sich kein geringerer Titel als die beliebte Online-Flugsimulation *Warbirds 3*. Um in den Genuss des gelungenen Mehrspieler-Parts zu kommen, müssen Sie eine monatliche Spielgebühr von 14 Dollar entrichten. Am besten, Sie verzichten auf die Verkaufsversion von Kellias und laden sich *World War 2 Air Combat* gratis im Internet unter [www.totalsims.com](http://www.totalsims.com) herunter. Einen Offline-Modus mit KI-Fliegern gibt es übrigens auch. Der taugt aber allenfalls zum Üben. BB

**MINDESTENS:** 400 MHz, 256 MByte RAM, 410 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Entertainment/Kellias  
**GENRE:** Simulation  
**PREIS:** ca. € 15,-  
**PREIS/LEISTUNG** 81%  
**STEUERUNG** 81%  
**GRAFIK** 19%  
**SOUND** 38%  
**MEHRSPIELER** 62%

## Soul Ride



Bei diesem selbst ernannten Snowboard-Simulator stürzen Sie sich fünf Tiefschnee-Pisten herunter. Und das ist durchaus wörtlich zu nehmen. Dank der eigenartig sensiblen Steuerung landen Sie nämlich in jeder zweiten Kurve auf der Nase. Wer seinen Bretti-Gott nach einigen langweiligen Abfahrten unfallfrei ins Tal bringt, darf sich an wenig spektakulären Stunts versuchen. Auf Rennen müssen Sie ebenso verzichten wie auf eine zeitgemäße Optik. Wer auf Funsport-Spiele steht, greift besser zu Kelly Slater's Pro Surfer. CS

**MINDESTENS:** 300 MHz, 64 MByte RAM, 62 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Purple Hills/S.A.D.  
**GENRE:** Sport  
**PREIS:** ca. € 15,-  
**PREIS/LEISTUNG** 60%  
**STEUERUNG** 21%  
**GRAFIK** 21%  
**SOUND** 21%  
**MEHRSPIELER** 38%



Die Lebens-, Alltags- und Beziehungs-Simulation

# Ein Spiel zum Verlieben!

## Geiles Game!

"Wenn da nicht der Funke überspringt, dann haben Sie klar Ihren Job verloren!"

**Computer Spiele**

"Wenn die Dame in Unterwäsche vor der Glotze herumrätzelt, kann sie vielleicht die Aufmerksamkeit ihres Liebsten gewinnen..."

**Games**



"Zur Not, die beiden Mädchen im Bett werden zu lassen - Sex ist ein wichtiger Spielaspekt!"

**GameStar** 11/2003

"Well animated characters move lithely through 3D architecture as viewed by a zoomable, rotatable camera."

**PCGAMER** 12/2003

**gameTIPP** ...

Erhältlich im Fachhandel oder unter [www.softunity.com](http://www.softunity.com)

[www.singles-the-game.de](http://www.singles-the-game.de)



# Mach Zwei!

NACHDIESE FÜR SIE KÖNNEN SIE IHR SPIELGE-  
RÄT PER KNOPTDRUCK IN EINEN KAMPFROBOTER  
ODER EIN FLUGZEUG VERWANDeln.

»Columbia: nie wieder Starts  
mit Weihnachtsbaum an Bord.«



**M**ist, die Bewohner von Allium sind uns einen Schritt voraus. Denn dort hat der Treibhauseffekt die Polarkappen schon geschmelzen lassen. Fast der komplette Planet ist im Meer versunken. Nur noch ein paar Inseln ragen heraus. Und ebendiese werden Schauplatz eines erbitterten Krieges zwischen den letzten beiden Rassen, den Forseti und den Muspell. Zahlenmäßig sind die Forseti hoffnungslos unterlegen. Aber sie haben einen Trumpf in der Hand: die ultimative Kampfmaschine, die Battle Engine Aquila.

## HEB AB!

Wie es der Zufall will, sollen ausgerechnet Sie, ein populärer Frachterpilot, das Cockpit

übernehmen. Schön für Sie! Denn die Aquila hat es in sich. Ein Knopfdruck genügt und der Mech-ähnliche Koloss verwandelt sich in ein Flugzeug. Panzerverbände sollten Sie allerdings vom Boden aus angreifen. Dort stehen Ihnen nämlich Schutzschilde und bessere Waffen zur Verfügung. Ein weiterer Nachteil des Jets ist dessen Energiehunger. Spätestens nach 30 Sekunden müssen Sie landen, um die Aquila kurz verschlucken zu lassen. Wenn Sie sich nicht daran halten, stürzen Sie ab. In der Regel nimmt Ihr Gefährt dabei zwar nur geringen Schaden, sollten Sie allerdings ins Meer krachen, ist's aus. Wasser zerstört die Aquila sofort. Na ja,

nobody is perfect. Die Steuerung des 15 Meter hohen Blechkubels erfolgt aus der Ego-Perspektive und ist denkbar einfach. Sowohl mit Tastatur und Maus als auch mit Gamepad oder Joystick haben Sie Ihr Arbeitsgerät sicher im Griff. Und das ist auch gut so. Denn auf den zwölf Inseln geht ordentlich die Post ab. Gewaltige Bodenarmeen und fette Bomber rücken Ihrer Basis in fast jeder Mission auf die Pelle. Die ersten beiden Stunden macht die Abfangjagd Spaß, danach wird's arg eintönig. Jeder Auftrag läuft nach demselben Schema ab. Für Abwechslung sorgen lediglich die schlecht synchronisierten Zwischensequenzen.

BENJAMIN BEZOLD

## FAZIT



BENJAMIN  
BEZOLD

Ein schlechter Witz ist der Mehrspielermodus. Jetzt hatten die Entwickler schon über ein Jahr mehr Zeit für die PC-Version und herausgekommen ist eine 1:1-Umsetzung der Konsolenfassungen. Sprich: Sie dürfen ausschließlich per Split-screen an einem PC gegen einen Freund zocken. Ah, hallo? Schon mal was von einem Netzwerk oder Internet gehört? Offensichtlich nicht. Auch in der Einzelspielerkampagne ist alles beim Alten geblieben. Nach wie vor ist *Battle Engine Aquila* in etwa so eintönig wie Angela Merkels Garderobe. Hier hätte ich mir ein paar neue Missionen gewünscht.



»Ich liebe es: Picknick bei Mech Donald's.«

## BATTLE ENGINE AQUILA

|                              |                      |  |
|------------------------------|----------------------|--|
| <b>MINDESTENS:</b>           | <b>GENRE:</b>        | Action   |
| 700 MHz, 128                 | <b>PREIS:</b>        | Ca. € 30,-   |
| MByte RAM, 700               | <b>ENTWICKLER:</b>   | Lost Toys  |
| MByte HD, Win98              | <b>VERTEIL:</b>      | Koch Media   |
| <b>SINNVOLL:</b>             | <b>INTERNET:</b>     | <a href="http://www.kochmedia.de">www.kochmedia.de</a> |
| 1,3 GHz,                     | <b>SPRACHE:</b>      | Deutsch  |
| 256 MByte RAM                | <b>USK-FREIGABE:</b> | Ab 12 Jahren   |
|                              | <b>TERMIN:</b>       | 7. April   |
| <b>MEHRSPIELER-OPTIONEN:</b> | <b>PC:</b>           | 2 Spieler  |
| Gefecht, Duell, Kooperation; | <b>NETZWERK:</b>     | -  |
| 2 Spieler/CD                 | <b>INTERNET:</b>     | -  |

**GUT** – Rasanter Action-Titel ohne Langzeitmotivation.

## DAS URTEIL

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>PREIS/LEISTUNG</b> | 84% |
| <b>STEUERUNG</b>      |     |
| <b>GRAFIK</b>         |     |
| <b>SOUND</b>          |     |
| <b>MEHRSPIELER</b>    |     |

## EINZELSPIELER

**72**



# Crazy Machines

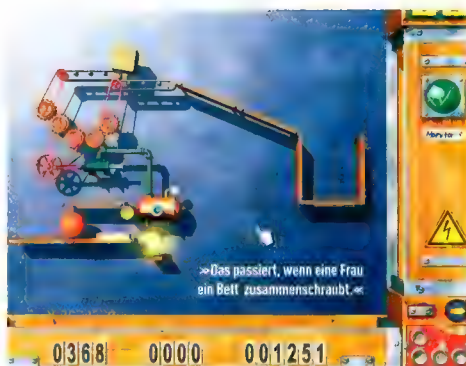
**M**orgens im Bett. Die ersten Sonnenstrahlen aktivieren die Solarzellen der Kochplatte. Gleichzeitig legt das Haushuhn ein Ei, das über ein kompliziertes Röhrensystem in den Topf mit Wasser kullert. Nach drei Minuten brennt eine Kerze ein Stück Schnur durch, eine Feder löst sich, gleitet sanft auf Ihr Gesicht und weckt Sie. Als Kind traunte wohl fast jeder mal von solchen Konstruktionen. Unrealistisch? Nein, nicht wenn Sie *Crazy Machines* kennen. Dort geht es ähnlich zur Sache. Sie sollen 102 mehr oder weniger komplizierte Maschinen für einen Professor zusammenpuzzeln. Der kommentiert gleich ungefragt Ihre Leistung. Etwa mit „Bio-rhythmisches Tief?“ oder „Wenn das mal gut geht?“. Komplett in 2D positionieren Sie mehr als 60 Teile wie Zahnräder, Sprungfedern, Dampfmaschinen, Rohre, Holzstücke, Magneten, Stecker,

Kerzen und anderen Schnickschnack so, dass am Schluss das passiert, was der Professor will. Auf Knopfdruck setzt sich Ihr Werk in Gang und Sie sehen, ob es funktioniert. Alle Teile sind limitiert, sodass Sie oft Ihr gesamtes Hirnschmalz benötigen. Das Spiel ist wunderbar dazu geeignet, um in Gruppen vor dem Monitor über Sinn und Unsinn der verbaute Teile zu diskutieren. JOACHIM HESSE

## FAZIT

JOACHIM HESSE

Nur zehn Euro kostet der Rätselspaß? Gekauft! Da ignoriere ich sogar die monotone Musik. Wer das alte *The Incredible Machine* kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. Sogar ein Leveleditor ist dabei und die Entwickler haben ein kostenloses Add-on angekündigt.



## CRAZY MACHINES

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 41,8 MByte HD, Win98  
**GENRE:** Denkspiel  
**PREIS:** Ca. € 10,-  
**ENTWICKLER:** Fakt Software  
**VERTRIEB:** Pepper Games/Novitas  
**INTERNET:** [www.fakt-software.com](http://www.fakt-software.com)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ohne Altersbeschränkung  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
 Vor dem Bildschirm zu diskutieren, ist nicht wirklich ein Mehrspielermodus.

**PC-1 Spieler**  
**NETZWERK:** –  
**INTERNET:** –

## DAS URTEIL

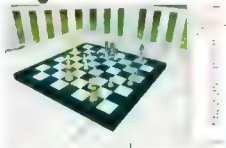
**PREIS/LEISTUNG** 8,5  
**STEUERUNG** 8,5  
**GRAFIK** 8,5  
**SOUND** 20,0  
**MEHRSPIELER** –

## EINZELSPIELER

**72**

**GUT – Wer gerne tüftelt, hat mit dem simplen Knobelspiel garantiert Spaß.**

## King's Chess



Schachmatt! Dieses Wort bekommen Sie bei *King's Chess* öfter zu hören, als Ihnen lieb ist. Der Computer ist einfach zu stark. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade gehen Sie unter, wenn in Ihnen kein Mini-Kasparov schlummert. Hier wäre es sinnvoll gewesen, die PC-Fähigkeiten seinen eigenen anpassen zu dürfen, wie es bei *Fritz 8* der Fall ist. Wer „Schwarz“ spielen will, hat übrigens die Arschkarte gezogen. Das Spielfeld lässt sich in der 2D-Ansicht nicht drehen. Wenigstens stimmt der Preis. BB

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Enjoy/Albino  
**GENRE:** Denkspiel  
**PREIS:** ca. € 15,-  
**PREIS/LEISTUNG** 15,0  
**STEUERUNG** 15,0  
**GRAFIK** 15,0  
**SOUND** 30,0  
**MEHRSPIELER** 56,0

## Snow Motion



*Snow Motion* bringt die Birne ordentlich zum Glühen. Es gilt, jeweils drei Schneekugeln zu einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld zu rollen, wo diese sich zu einem Schneemann vereinen. Klingt recht einfach, in der Praxis gestaltet sich das Ganze jedoch äußerst knifflig. Spieloptionen gibt's so gut wie keine, bei der Präsentation ... ah ... bekannte man sich zum Prinzip des Minimalismus. Als Knochelei für zwischendurch ganz okay, doch auf Dauer viel zu eintönig. AI

**MINDESTENS:** 400 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Twisted Pixel/Comport Interactive  
**GENRE:** Denkspiel  
**PREIS:** ca. € 10,-  
**PREIS/LEISTUNG** 48,0  
**STEUERUNG** 48,0  
**GRAFIK** 39,0  
**SOUND** 13,0  
**MEHRSPIELER** 32,0

## Chicken Shoot 2



Ein weiterer *Moorhuhn*-Klon? Ja, aber dieser macht ausnahmsweise sogar Spaß und im Zeitalter der Vogelgruppe liegt das Thema zudem voll im Trend! Per Fadenkreuz sollen Sie das Federvieh scharenweise vom Himmel holen. In jedem Level gibt es außerdem eine Menge spaßiger Details und versteckter Ziele. Nett ist auch der Mehrspielermodus, an dem bis zu vier menschliche Mitglieder teilnehmen können. Definitiv der beste *Moorhuhn*-Klon dieser Ausgabe! AI

**MINDESTENS:** 300 MHz, 64 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Tontrax/Zuuzex  
**GENRE:** Action  
**PREIS:** ca. € 10,-  
**PREIS/LEISTUNG** 41,0  
**STEUERUNG** 41,0  
**GRAFIK** 61,0  
**SOUND** 42,0  
**MEHRSPIELER** 48,0

## Art Mahjongg



*Art Mahjongg* ist Etikettenschwindel. Nicht nur, dass auf der Packung das „Art“ unterstrichen wurde: Es handelt sich zudem bei dem Spiel im Grunde lediglich um die Spielvariante, die als *Shanghai* bekannt ist. 144 Spielsteine liegen aufgetürmt auf dem Feld. Ähnlich wie bei *Memory* müssen Sie Paare bilden und alle Steine abräumen. Die Grafik ist unübersichtlich, die Musikstücke bestehen aus kurzen Schleifen. Das Spiel gab es schon tausendmal – und das auch noch besser. JO

**MINDESTENS:** 166 MHz, 16 MByte RAM, 36 MByte HD, Win98  
**HERSTELLER:** Magnussoft/Koch Media  
**GENRE:** Denkspiel  
**PREIS:** ca. € 15,-  
**PREIS/LEISTUNG** 28,0  
**STEUERUNG** 28,0  
**GRAFIK** 10,0  
**SOUND** 12,0  
**MEHRSPIELER** 19,0

# BUDGET

## Einkaufs-Führer

Gerade mal vier Monate hat **HIDDEN & DANGEROUS 2** auf dem Buckel, schon gibt's den Taktik-Shooter zum Preis von 25 Euro

### FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG



Das soll ein Taktik-Shooter sein? Nö. Vor ein paar Jahren wäre die KI vielleicht noch durchgegangen, aber in der heutigen Zeit möchte ich abgebrühtere Kameraden an meiner Seite sehen. Mein Tipp: Betrachten Sie *Hidden & Dangerous 2* als waschechten Ego-Shooter. Dann macht das Spiel mächtig Laune. Allererste Sahnne neben den stimmungsvollen Levels ist übrigens die Spielzeit. Ein komplettes Wochenende sollten Sie sich schon freihalten, um die sechs Kampagnen zu bewältigen.

gilt für die detaillierten Spielfiguren. Nicht so positiv fällt unser Urteil in puncto Sound aus. Während es an den Effekten wenig zu meckern gibt, nervt die Musik auf Dauer. Nichtsdestotrotz besticht *Hidden & Dangerous 2* neben der Gänsehautatmosphäre durch seine Abwechslung. Beinahe jeder Einsatz wartet mit etwas Neuem auf. Mal sollen Sie eine deutsche Uniform aufreiben und in einen Stützpunkt eindringen, dann einen Bruchpiloten retten, eine Leuchtturminsel einnehmen, eingekesselten Soldaten zur Hilfe eilen oder einfach nur die Bordkanonen einer JU-88 bedienen und Feindflieger abknallen. Klasse – und erst vor drei Monaten zum Vollpreis erschienen!

CHRISTIAN SAUERTEIG

**H**idden & Dangerous 2 versetzt Sie an die virtuellen Fronten des Zweiten Weltkriegs. Wobei. An vorderster Front kämpfen Sie eher selten. Stattdessen stapfen Sie tief im Feindgebiet herum. In den Wäldern von Burma etwa sprengen Sie eine Brücke und stürmen anschließend einen strategisch wichtigen Hügel. Fast wie bei den Hollywoodstreifen *Hamburger Hill* oder *Der schmale Grat*. Bevor Sie ins Gefecht ziehen, stellen Sie Ihren Trupp zusammen. Aus rund 30 Charakteren picken Sie sich vier Knaben heraus. Jeder hat besondere Fähigkeiten. Einer kann besonders gut schleichen, steckt aber Treffer schlechter weg. Der Nächste ist zum Beispiel ein wahrer Packesel, macht dafür jedoch Lärm wie ein Elefant im Porzellanladen. Wenn Sie sich entschieden haben, wählen Sie die passende Ausrüstung aus. Dazu zählen neben den akkurat umgesetzten Krachmachern des Zweiten Weltkriegs Dinge wie Kompass, Sprengsätze

oder der Fotoapparat für Spionageaufträge.

### EINE FRAGE DES GESCHMACKS

*Hidden & Dangerous 2* in ein Genre zu pressen fällt schwer. *Commandos*-Veteranen freuen sich über den Taktikmodus. Aus einer Perspektive von schräg oben setzen Sie Wegpunkte und legen das Kampfverhalten jedes Soldaten fest. Soll er blind zur nächsten Markierung spürten oder alle Gegner in Reichweite angreifen? Ihre Entscheidung. Den strategischen Möglichkeiten sind theoretisch kaum Grenzen gesetzt. Wobei die Betonung auf „theoretisch“ liegt. Denn der künstlichen Intelligenz mangelt es arg an Grips. Häufig verweigern Ihre Männer widerspenstig Ihre Befehle. Sehr ärgerlich ist das, wenn die Typen schleichen. Was denken Sie, was passiert, wenn der erste Feind auftaucht? Die Deppen schießen! Und das, obwohl Sie „Nicht feuern“ angeordnet haben. Deshalb disqualifiziert sich der passive Spielmodus quasi von selbst. Falls Sie nicht alle

paar Minuten einen alten Spielstand laden wollen, greifen Sie besser selbst zur Waffe. Ähnlich wie bei *Raven Shield* dürfen Sie jederzeit in die Haut eines x-beliebigen Soldaten schlüpfen und aus der Ich- oder Verfolgeransicht Polygon-Deutsche jagen.

### STEUERFRUST

Grafisch hinterlässt *Hidden & Dangerous 2* einen sehr guten Eindruck. Bis auf ein paar verwaschene Texturen zaubert die LS3D-Engine (*Mafia*) auf High-End-Rechnern sehr lebendig wirkende Schauplätze auf den Monitor. Ähnliches

### HIDDEN & DANGEROUS 2

**MINDESTENS:** 1 GHz, 128 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98  
**TEST IN AUSGABE:** 12/2003  
**GENRE:** Action  
**PREIS:** Ca. € 25,-  
**ENTWICKLER:** Illusion Software  
**VERTRIEB:** Take 2  
**INTERNET:** [www.hidden.de](http://www.hidden.de)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Belagerung, Team-Deathmatch, 1 Sp./CD  
**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** 32 Spieler  
**INTERNET:** 32 Spieler

**SEHR GUT** – Stimmungsvolles Kriegsspiel, allerdings mit schwacher Team-KI.

### DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 85%  
**STEUERUNG** 74%  
**GRAFIK** 82%  
**SOUND** 83%  
**MEHRSPIELER** 82%

### EINZELSPIELER

**81**



# Tron 2.0



**T**ron 2.0 schließt direkt an den Disney-Kinofilm von 1982 an. Bei dem abgefahre- nen Shooter schlupfen Sie in die Rolle von Jethro und sind auf der Suche nach Ihrem entführten Vater als digitalisierter Mensch in einem riesigen Firmencomputer unterwegs. In den zehn Missionen darf geballert werden, bis die Pixel fliegen. Trotzdem verbringen Sie viel Zeit damit, einfache Rätsel zu knacken und mög- lichst jeden Winkel nach Extras zu durchforsten. Neben dem kniffligen Solospiel könn- en Sie sich mit bis zu 16 Spielern online bekriegen. Im Internet kommt es allerdings des Öfteren zu Performance- Problemen. Wählen Sie für das WWW besser die Scheiben- Duelle in der Diskus-Arena oder beim Diskus-Turnier. Nicht umsonst ist das Würge- rät mit Abstand die wichtigs- te Waffe im Spiel, die Sie so- wohl offensiv als auch defens- iv als Schild einsetzen. Die

fünf Karten bieten Raum für jede Menge Spaß. Besonders wenn Sie in Teams kämpfen, Blöcke wie beim Klassiker *Breakout* abräumen und die Scheibe geschickt um Ecken zirkeln. Der Schwerpunkt des Spiels liegt nichtsdestotrotz beim Soloabenteuer. Und das können wir fast uneinge- schränkt empfehlen. Lassen Sie sich durch die ausgefallene Präsentation nicht abschre- cken: *Tron 2.0* ist jeden Cent wert.

CHRISTIAN SAUERTEIG

## FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Nie hätte ich gedacht, dass mir ein Actionspiel mit starken Adventure- Anleihen so viel Spaß machen könnte. Die geniale Story und die heftigen Feu- ergefechte bauen genug Spannung auf, um selbst banale Schalter- und etwas anspruchsvollere mathematische Rät- sel mit Freude zu lösen.



»Unbeliebt: Frauen mit Schwangerschaftsteststreifen.«

## TRON 2.0

**MINDESTENS:** MHz, 256 MByte  
**RAM:** 2,2 GByte  
**HD:** Win98  
**TEST IN AUSGABE:** 10/2003  
**GENRE:** Action-Adventure  
**PREIS:** Ca. € 25,-  
**ENTWICKLER:** Monolith Productions  
**VERTRIEB:** Buena Vista Games/THQ  
**INTERNET:** [www.tron20.net](http://www.tron20.net)  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Diskus-Arena, Diskus-Turnier, Lichtrennen, 1 Sp./JOYD  
**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** 16 Spieler  
**INTERNET:** 16 Spieler

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 81%  
**STEUERUNG** 81%  
**GRAFIK** 81%  
**SOUND** 81%  
**MEHRSPIELER** 81%

## EINZELSPIELER

**85%**

**SEHR GUT** – Ein Spiel von Profis für Profis. Der digitale Kult lebt wieder!

# Beyond Good & Evil



**S**ensationell: Zwei Monate nach der Veröffentlichung gibt's Ubisofts kunterbuntes Action-Adventure schon zum Budget-Preis. Worum geht's? Als Reporterin Jade sind Sie einer ublen Verschwörung auf der Spur. Die meisten Areale bewältigen Sie zu Fuß und betrachten die Spielfigur genretypisch aus der Verfolgerperspektive. Jade kann sich mit Personen unterhalten, einkaufen gehen, Informationen sammeln, kämpfen, Objekte verschieben und so weiter. Ihre Einsatzorte liegen über die riesige Spielwelt verstreut, und damit sich die Gute keinen Wolf läuft, legt sie längere Strecken im Luftkissenfahrzeug zurück. Um gegen feindliche Übergriffe geschützt zu sein, ist das Hovercraft mit Waffen ausgestattet. Wie Kollegin Lara Croft durchstreifen Sie gefährliche Höhlen und Verliese, lösen Rätsel, umge-

hen Fallen, setzen Apparatu- ren in Gang und geben akro- batische Einlagen zum Bes- ten. Das zuletzt Genannte gestaltet sich aber nicht an- satzweise so nervig wie in Frau Crofts letztem Abenteuer. Jade springt nämlich automa- tisch über Abgründe. Unsicht- bare Barrieren verhindern, dass sie versehentlich von Plattformen purzelt – klasse!

CHRISTIAN SAUERTEIG

## FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

*Beyond Good & Evil* enthält viele spaß- fördernde Details. Vor allem bei den motivierenden Hovercraft-Rennen vergeht die Zeit wie im Fluge. Doch es gibt auch Grund zur Kritik: Die Kamerafüh- rung ist nicht immer perfekt und Sie können nicht jederzeit speichern – das Einzige, was hier nervt.



»So ähnlich sehen auch manche Geschlechtsorgane aus, wenn man im Anonymurlaub nicht aufpassen kann.«

## BEYOND GOOD & EVIL

**MINDESTENS:** 700 MHz, 64 MByte  
**RAM:** 2,2 GByte  
**HD:** Win98SE  
**TEST IN AUSGABE:** 02/2004  
**GENRE:** Action  
**PREIS:** Ca. € 30,-  
**ENTWICKLER:** Ubisoft  
**VERTRIEB:** Ubisoft  
**INTERNET:** <http://bgge.ubisoft.de>  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 12 Jahren  
**TERMIN:** Erhältlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Jade spielt nur alleine herum.  
**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG** 91%  
**STEUERUNG** 87%  
**GRAFIK** 85%  
**SOUND** 87%  
**MEHRSPIELER** 87%

## EINZELSPIELER

**88%**

**SEHR GUT** – Topaktuelles Action-Adventure zum Budget-Preis, unbedingt zuschlagen!

# Fluch der Karibik

**E**rinnern Sie sich noch an den Sid-Meier-Klassiker *Pirates*, wenn Sie in den hintersten Windungen Ihres Gehirns kramen? Dann haben Sie den richtigen Kurs gesetzt. Auch beim Spiel zum gleichnamigen Kino-Abenteuer *Fluch der Karibik* bereisen Sie als Kapitän dieselbe, genauer gesagt stromern Sie in 40 abwechslungsreichen Missionen zwischen sieben Inseln herum. In Seegefechten liefern Sie sich Kanonen-Duelle mit Piraten und den Handelsmächten des 17. Jahrhunderts. Schiffe können geentert werden und auch auf Sabelduelle dürfen Sie sich freuen. Doch *Fluch der Karibik* hat noch mehr zu bieten. Zum Beispiel eine Rollenspiel-Komponente: Protagonist Nathaniel Hawk sammelt durch gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte. Indem Sie zehn Charakterwerte steigern, formen Sie den Knaben im Spielverlauf zum fast unbesiegbaren Seewolf. Zusätzlich gibt's 35 ausbaubare Talente. Die Raffzähne unter Ihnen dürfen auch

Handel treiben und sogar schmuggeln. Das Handelssystem ist bewusst einfach gehalten. Größere Strecken legen Sie auf einer 2D-Karte zurück. Falls Sie einem anderen Segler zu nah kommen oder in einen Sturm geraten, schaltet die Software automatisch auf die 3D-Ansicht um. Etwas nervig sind die Sabelduelle: Die unnötig komplizierte Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung treibt selbst erfahrene Freibeuter gelegentlich zur Weißglut.

CHRISTIAN SAUERTEIG

## FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

*Fluch der Karibik* bringt alle Zutaten mit, die einem prima Piraten-Epos gut zu Gesicht stehen: eine Prise Rollenspiel, eine nette Story, See- und Landkämpfe in ansprechender Optik, eine lebendige Spielumgebung, relative Handlungsfreiheit und ab sofort auch einen unschlagbar günstigen Preis!



»Breakdancer am Strand: gute Mattingenoten.«

## FLUCH DER KARIBIK

**MINDESTENS:**  
800 MHz, 128  
MByte RAM, 1,5  
GByte HD, Win98  
**TEST IN AUSGABE:**  
10/2003

**GENRE:** Action-Adventure  
**PREIS:** Ca. € 25,-  
**ENTWICKLER:** Akella/Bethesda  
**VERTIEB:** Ubisoft  
**INTERNET:** <http://pirates.bethsoft.com>  
**SPRACHE:** Deutsch  
**USK-FREIGABE:** Ab 6 Jahren  
**TERMIN:** Ertlich

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:**  
Nix gibt's, hier wird allein geschifft!

**PC:** 1 Spieler  
**NETZWERK:** -  
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

**PREIS/LEISTUNG**  
**STEUERUNG**  
**GRAFIK**  
**SEUND**

**MEHRSPIELER**

**EINZELSPIELER**

**ZZZ**

**GUT - Schwieriger Einstieg ins Freibeuterleben. Später motivierend.**

## DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK



| TITEL                    | GENRE     | ANBIETER     | BUDGET-WERTUNG | PREIS  |
|--------------------------|-----------|--------------|----------------|--------|
| Airline Tycoon Evolution | WISim     | Pointsoft    | 37%            | € 15,- |
| Alpha Centauri           | Strategie | Green Pepper | 75%            | € 7,-  |
| Beyond Good & Evil       | Action    | Ubisoft      | 87%            | € 30,- |
| Fluch der Karibik        | Action    | Ubisoft      | 77%            | € 25,- |
| Hidden & Dangerous 2     | Action    | Take 2       | 81%            | € 25,- |
| In Memoriam              | Adventure | Ubisoft      | 74%            | € 20,- |
| Madden 2003              | Sport     | EA Sports    | 84%            | € 15,- |
| NBA Live 2003            | Sport     | EA Sports    | 87%            | € 15,- |

| TITEL            | GENRE     | ANBIETER     | BUDGET-WERTUNG | PREIS  |
|------------------|-----------|--------------|----------------|--------|
| NHL 2003         | Sport     | EA Sports    | 85%            | € 15,- |
| Patrizier 2 Gold | Strategie | Pointsoft    | 78%            | € 15,- |
| Platoon          | Action    | Pointsoft    | 75%            | € 15,- |
| Sim City 3000    | Strategie | Green Pepper | 74%            | € 7,-  |
| SWAT 3           | Action    | Pointsoft    | 70%            | € 12,- |
| Tron 2.0         | Action    | THQ          | 85%            | € 20,- |
| Will Rock        | Action    | Ubisoft      | 71%            | € 15,- |
| World Racing     | Rennspiel | Ubisoft      | 77%            | € 25,- |





**GAMES  
UNLIMITED**



## Schon Action geladen?

Jetzt gratis\* testen:  
Prince of Persia –  
The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden:  
die kostenlose\* Demoversion von  
Prince of Persia – The Sands of Time  
als Java-Game\*. Die ultimative Fortsetzung  
des Videogame-Highlights garantiert  
packende Action und spannende Abenteuer  
für unterwegs. Einmal runterladen und  
immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder  
Jump 'n' Run: E-Plus hat die volle Ladung  
Java-Games fürs Handy. Achtung, Suchtgefahr!



So geht's:  
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die  
Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

| Modelle   | Demoversion | Vollversion |
|---|-------------|-------------|
| Nokia 3510i                                       | 195000      | 195003      |
| Nokia 3650, 7650                                  | 195001      | 195004      |
| Nokia 3300, 5100 6100,<br>6610, 6800, 7210, 7250i | 195002      | 195005      |

**Jetzt kostenlose\*  
Demoversion  
per SMS downloaden!**

Auch erhältlich für Sony PlayStation® 2 und PC CD-ROM



| Games                | 3300   | 3410   | 3510i  | 3650   | 5100   | Nokia<br>6100 | 6610   | 6800   | 7210   | 7250 (i) | 7650   | Siemens<br>M50 | C55    |
|----------------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------|--------|--------|--------|----------|--------|----------------|--------|
| Splinter Cell        | 193075 | 193073 | 193076 | 193074 | 193075 | 193075        | 193075 | 193075 | 193075 | 193075   | 193074 |                |        |
| Rayman 3             | 193068 | 193069 | 193067 | 193065 | 193067 | 193068        | 193068 | 193068 | 193068 | 193068   | 193067 | 193071         | 193071 |
| Speed Driving        | 193085 | 193086 | 193087 | 193085 | 193087 | 193087        | 193087 | 193087 | 193087 | 193087   | 193087 | 193079         | 193079 |
| DFB Fussball Manager | 193085 | 193086 | 193087 | 193085 | 193087 | 193087        | 193087 | 193087 | 193087 | 193087   | 193087 | 193079         | 193079 |

Alle Games gibt es auch im E-Plus-WAP-Portal oder unter: [www.e-plus-unlimited.de](http://www.e-plus-unlimited.de)

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,- €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Driving, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia, "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 2 Nur für Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410: Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download, für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

**e-plus<sup>+</sup>**  
Klingelt's?

# SEITENSPRUNG



## Echte Prügelknaben!

Wenn vier Penner auf Fässer eindreschen, sind das nicht zwangsläufig Geistesgestörte. **DONKEY KONGA** kultiviert das Ganze sogar zu einem Spiel

»Kublock: Hirnwellenmessung.«

»Nervenklinik Fürth: Musiktherapie.«



**GameCube** | Für den Dreamcast gibt es Rassen, die PS2 glänzt mit EyeToy, warum sollte also Nintendo nicht eine Trommel für den GameCube veröffentlichen? Eben, **Donkey Konga** nennt sich das zuehorige Spiel, das für rund 50 Euro in Japan erschienen ist. Mit dem aktuellen Freeloader läuft es auch auf deutschen Cubes. Die Sprachhürden sind gering. Eine Anzeige auf dem Schirm verrät, ob Schläge auf die linke, die rechte oder beide Bongos gleichzeitig gefragt sind. Aktion Nummer 4 ist Handeklatschen. Dieses registriert das Spiel über ein eingebauten Mikrofon. Gerade mit vier Spielern (Zusatz-Bongos nötig) ist das eine Riesengaudi. Allein die Japano-Popsong-Auswahl malträtiert westliche Ohren. Wir wünschen uns deshalb eine deutsche Fassung mit Slipknot, Rammstein, Megahertz und den Ärzten. Ob Nintendo das Spiel in Deutschland veröffentlicht, steht offiziell aber noch nicht fest. Das knappe Dutzend Spielmodi ist jedenfalls perfekt geeignet, um sich richtig zum Affen zu machen.



**DONKEY KONGA**

HERSTELLER:  
INFO:

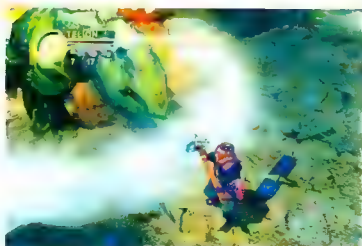
Namco/Nintendo  
[www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp)

**WERTUNG:**



## Die soll doch der Schlag treffen!

Im Action-Rollenspiel **DUNGEONS & DRAGONS: HEROES** kloppen bis zu vier Spieler nicht nur auf Drachen ein.



»Französischer Froschfresser frohlockt: frische Froschschinken.«

**Xbox** | **D & D: Heroes** reitet auf der aktuellen **Baldur's Gate: Dark Alliance**-Welle. **D & D**-Abhängige dürfen sich auf viele bekannte Begriffe und Monster freuen. Die zuletzt Genannten müssen Sie gleich dutzendweise filetieren. Die Massen-Hackerei betrachten Sie aus der Vogelperspektive, wobei sich die Kamera jederzeit mit dem rechten Analogstick drehen und zoomen lässt. Jede der vier Charakterklassen (Kämpfer, Zauberin, Schurke, Druide) verfügt über individuelle Eigenschaften, Spezialfähigkeiten und Waffen. Die Möglichkeit,

die „X“- „Y“- und „B“-Tasten im Kampf ruck, zuck mit Spezialmanövern zu belegen, macht auch Laune. Besonders geil wird es, wenn Sie sich bis zu vier Freunde ins Getummel stürzen. (AI)



**DUNGEONS & DRAGONS: HEROES**

HERSTELLER: Wizards of the Coast/Atari  
INFO: [www.dndheroes.com](http://www.dndheroes.com)

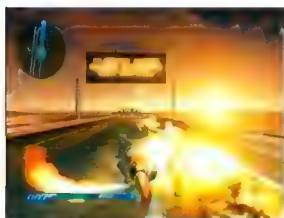
**WERTUNG:**





# 007 statt 08/15!

Wenn Brosnan pierct und Heidi klumpt, kann das nur eines bedeuten: **JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS** bietet nur 2.126 Stars weniger als Hollywoods Walk of Fame.



»Afterburner: Proktologe machtlos.«



»James Bondage: Freier im Anmarsch.«

**Xbox** Pierce Brosnan, Heidi Klum und Willem Dafoe sind die Hauptdarsteller in EAs *James Bond 007: Alles oder nichts*. Die Entwickler haben die Mega-Stars digitalisiert und verliehen deren virtuellen Zwillingen zudem ihre Originalstimmen, um ein filmreifes Erlebnis zu garantieren. In spielerischer Hinsicht geht es ebenso protzig zur Sache: Es gibt wohl wenige Titel, die so abwechslungsreich sind wie EAs Agenten-Spektakel. Als 007 retten Sie die Welt nicht nur zu Fuß, sondern auch per Auto, Motorrad, Hub-

schrauber oder Panzer. Logisch, dass Os Gimmicks ebenso wenig zu wünschen übrig lassen – was keinesfalls auf die doofe Zielerfassung zutrifft, die einem viele Schießereien verweist. (AI)

**JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS**  
HERSTELLER: Redwood Shores/Electronic Arts  
INFO: [www.everythingangonfilm.com.uk](http://www.everythingangonfilm.com.uk)

**WERTUNG:**

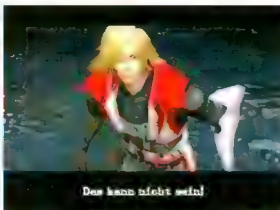
★★★★★

## Bitte freimachen!

Verliebt, verlobt, verschleppt. In **CASTLELVANIA** retten Sie als Leon Belmont Ihre Rite aus den Klauen eines noch älteren Vampirfürsten. Alter Schwedel! Nein, Rumäne.



»Endlich gefunden: roter Faden.«



»Susan Stahnke: Armspiegelung.«

**PS2** Ihre Verlobte ist weg. Entführt. Statt wie ein Mann die Sache der Polizei zu überlassen und sich mit einer Flasche Pils vor den Fernseher zu pflanzen, zieht Baron Leon Belmont auf eigene Faust los. Pardon, er ist ja nicht mehr Baron. Auf den Titel verzichtet Leon zu Spielbeginn. Nach zwei farblosen Ausflügen auf dem Nintendo 64 bläst Konami wieder frischen Wind in die müden Abenteuer-Knochen. Im Schloss eines Vampirs gerben Sie als einfacher Bürger mit einer Peitsche und einem magi-

schen Handschuh Ungeheuern das Fell. Alteingesessene *Castlevania*-Fans mögen die Rollenspiel-Elemente vermissen, trotzdem ist der *Devil May Cry*-Action-Mix sein Geld wert. (JO)

**CASTLELVANIA**  
HERSTELLER: Konami CE Tokyo/Konami  
INFO: [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)

**WERTUNG:**

★★★★★

## MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA



»Die Kelly Family fing einst in der Fußgängerzone an.«

**GBA** | Hexe Lugmilla aus dem Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach geklaut. Was zunächst wie ein Kindergeburtstagspiel klingt, macht auf den zweiten Blick einen hervorragenden Eindruck. Das leichte Partner-Rollenspiel mit den beiden Superstars Mario und Luigi ist umfangreich und extrem unterhaltsam. (JO)

**HERSTELLER:** AlphaDream-Corporation/Nintendo  
**INFO:** [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de)

**WERTUNG:**

★★★★★

## MARCEL DESAILLY PRO SOCCER



»Original und Fälschung: Finden Sie drei Fehler!«

**N-Gage** | Marcel Desailly kickt für das französische Nationalteam. Sie kicken für sich selbst. Wer sich auskennt, errät auch leicht die realen Namen der übrigen Fantasiefußballer. In Pokal, Liga und Länderspielen erwarten Sie ein harter Schiri und ein gemächlicher Spielverlauf als bei FIFA 2004. (JO)

**HERSTELLER:** gameloft/Nokia  
**INFO:** [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com)

**WERTUNG:**

★★★★★

## METAL ARMS



»Terminator 4: Endgame Budget.«

**Xbox** | Große Namen sind nicht alles. *Metal Arms* zum Beispiel kennt kein Schwein. Trotzdem sollten Sie es mögen. Als Knuddel-Droiden Glitch kämpfen Sie gegen eine Roboterarmee. Die 50 Levels bieten pralle Endgegner und abwechslungsreiche Ballereien. Inklusiv Vierspielermodus. (JO)

**HERSTELLER:** Swingin' Ape Studios/Vivendi  
**INFO:** [www.swinginape.com/metalarms](http://www.swinginape.com/metalarms)

**WERTUNG:**

★★★★★

## DESTRUCTION DERBY ARENAS



»Frauenparkplätze.«

**PS2** | Autos schrotten und dafür belohnt werden – ein Traum. Jetzt kehrt das bekannte Spiel auf die PlayStation zurück. Neben guten Platzierungen kommt es darauf an, im *Tony Hawk*-Stil mit Stunts zu glänzen. Im Zerstörungsrasschen verdienen Sie schon mal das schwammige Fahrverhalten. Hauptsache, es scheppert! (JO)

**HERSTELLER:** Studio 33/Sony  
**INFO:** [www.dcrarenas.com](http://www.dcrarenas.com)

**WERTUNG:**

★★★★★

# SPICHER FORUM

**Neverwinter Nights** | Stellen Sie sich vor, Sie stehen an der Supermarktkasse und hinter Ihnen legt Ahmet Iscitürk seine Pornohefte aufs Band. Da geht Ihnen vor Freude bestimmt der Hosenstall auf. Oder würden Sie Ihren Lieblingsredakteur nicht gerne mal in freier Wildbahn treffen? Leider belegen neueste Statistiken, dass die Wahrscheinlichkeit für dieses Ereignis in etwa so gering ist wie ein Sechser im Lotto. Kein Wunder, schließlich arbeitet ein PC'ler rund um die Uhr. Geschlafen wird – wenn überhaupt – auf Feldbetten im staubigen Firmenkeller. Aber seien Sie nicht traurig. Wir spendieren Ihnen diesen Monat ein kostenloses Date mit der Redaktion. Rein virtuell versteht sich. Und zwar im zweiten Kapitel des bescheuertesten Mods der Welt. Welcher das ist? *PCA-Adventures* für *Neverwinter Nights* natürlich. Was haben Sie denn gedacht?

Ohne große Umschweife geht's bei Teil 2 – *A new Enemy* – zur Sache. Unbekannte greifen das befreundete Lager der Waldelfen an! Lord Bigge fackelt nicht lange und schickt Sie und Harald Fränkel los, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Als Sie ankommen, sind die Bösewichte dummerweise bereits über alle Berge. Also schauen Sie bei den Jungs und Mädels vom PC-Games-Clan vorbei. Viel-



» Job-Offensive in Amerika: Farbige dürfen Brennstäbe entsorgen.«

**Ruch** beim zweiten Kapitel der *PCA-Adventures* kämpfen Sie wieder Seite an Seite mit den Deppen der PC-ACTION-Redaktion. Nein, Rebecca Ritter ist nicht mit dabei.

leicht wissen die ja was. Aber wie im echten Leben sind die Kollegen keine große Hilfe. Ganz im Gegenteil. Christian Müllers Truppen stecken bis zum Hals in Schwierigkeiten.

Genauer gesagt in einem Bandenkrieg. Wie gut, dass Sie die Axt eingepackt haben ... Und, konnten wir Ihr Interesse an *PCA-Adventures 2* wecken? Dann werfen Sie gefälligst die

DVD ins Laufwerk und installieren Sie diesen Ausnahme-Mod. Sie werden es nicht bereuen!

BENJAMIN BEZOLD

**Info:** [www.dragon-productions.de](http://www.dragon-productions.de)




**NEU DVD**

**Mod zu: Neverwinter Nights**  
 Autor: Dragon Productions  
 Filenamen: *PCA-Adventures.exe*, *PCAA-Kapitel 2.exe*  
 Voraussetzung: *Neverwinter Nights*  
 + Add-on: *Die Schatten von Udernitz*  
**Pro + Contra:**  
☒ Filmreife Story  
☐ Ohne Rebecca Ritter  
**Fazit:** „Ein Freudenfest für PCA-Fans“



schon großartige Ideen wie sie im dritten Kapitel auftauchen könnte.

**BENJAMIN SPANG** Ich muss euch wieder enttuschen! Wir wollten sichergehen, dass die



»Haarschnitt-Modell „Nachttopf“«

Spieler auch in Zukunft noch ruhig schlafen können. Aber ich werde nackte Tatsachen bei der Planung des dritten Kapitels berücksichtigen und gegebenenfalls umsetzen!

Seit dem 16. Juni 2003 ist das erste Kapitel über 1.250 Mal heruntergeladen worden. Für uns ist das ein überwältigender Erfolg! Aber wir hätten natürlich auch so das zweite Kapitel in Angriff genommen.

**REACTION** Bei unserem letzten Gespräch im Sommer hast du gemeint, du denkst über Nacktszenen für die Fortsetzung nach. Wie

**REACTION** Wo wir schon mal beim Thema sind: Wann feiert bei PCA-A endlich Rebecca Ritter ihren Einstand?

Um ehrlich zu sein Rebecca habe ich ganz vergessen. Aber ich habe

**REACTION** Welche Rolle spielt unser Schwesternmagazin *PC Games* in Kapitel 2? Beziehen die Redakteure wie im echten Leben von ihren Kollegen Pruegel?

**BENJAMIN SPANG** Euer Schwestermagazin ist einfach ein befreundeter Clan, der euch im Kampf gegen die bosen Österreicher, Dreckball-2-Monster und BP,M-Zombies unterstützt!

**REACTION** Was war das größte Problem bei der Entwicklung?

Das größte Problem war, dass drei hervorragende Teammitglieder nach dem ersten Kapitel ausgestiegen sind. Das hat natürlich an meiner Motivation gekratzt. Aber ich habe mich schließlich zusammengeworfen und Kapitel 2 innerhalb von vier Monaten alleine fertig gestellt.

**REACTION** Wie viele Mitarbeiter sind derzeit bei Dragon Productions tätig? Sucht ihr Verstärkung?

Derzeit sind wir zu viert Christopher Douglas, Mark Hofert, Sven Schneider und ich. Zwei neue Mitglieder absolvieren momentan ihre Probezeit. Verstärkung suchen wir dennoch. Wer Bock hat, kann sich gerne per Post oder E-Mail bei uns melden. *(Adressen stehen in der PCA-A-Anleitung auf der DVD)*

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Neverwinter Nights    | Seite 124 |
| Unreal 2 XMP          | Seite 125 |
| UT 2003               | Seite 126 |
| RtCW: Enemy Territory | Seite 126 |
| C&C Generate          | Seite 127 |
| Battlefield 1942      | Seite 127 |
| Half-Life             | Seite 127 |
| Baphomets Fluch       | Seite 128 |
| Surf doch mal da rum! | Seite 128 |

1. *What is the main purpose of the study?*  
 2. *What are the research objectives?*  
 3. *What is the research methodology?*  
 4. *What are the findings of the study?*  
 5. *What are the conclusions of the study?*  
 6. *What are the limitations of the study?*  
 7. *What are the implications of the study?*  
 8. *What are the future research directions?*  
 9. *What are the contributions of the study?*  
 10. *What are the key words of the study?*

50, 1990, p. 103.

## Gib Acht!

Das **Black Knight** enthält sechs Mutatoren und acht hübsche Karten.

spielerpart für Linux und Mac ist gratis. Ebenfalls für lau gibt es im Netz eine Beta-Version des XMP Community Packs. Neben acht hübschen Karten erwarten Sie sechs interessante Mutatoren. Eines dieser Programme schneift automatisch untätige Spieler vom Server (Idler), ein anderes verleiht dem Artefakt-Träger mehr Macht. Sehr sinnvoll. Das 104 Megabyte große XMP Community Pack stammt übrigens aus der Feder ehemaliger Unreal 2 XMP-Beta-Tester und steht im Internet zum Download bereit. BENJAMIN BEZOLD  
Info: <http://xmp.beyondunreal.com>

**UT 2003** | Bestrafen Sie Ihre Augen nicht länger mit Counter Strike, Zocken Sie Frag Ops! Das spielt sich nicht nur so wie der Klassiker, sondern sieht auch um Welten besser aus. Der UT 2003-Technik sei Dank. Wie beim großen Vorbild treten in Frag Ops Terroristen gegen Spezialeinsatzkräfte der Polizei an. Die Bösen legen Bomben und nehmen Geiseln, die guten Jungs versuchen genau das zu verhindern. Simepel, aber verdammt spaßig. Pro Abschuss und erledigtem Missionsziel wird Ihrem virtuellen Konto Kohle gutgeschrieben, die Sie wiederum in bessere Waffen oder zusätzliche Munition investieren. Waren Sie in einer Runde richtig gut, winkt zur Belohnung eine Medaille. Haben Sie zum Beispiel 90 Prozent des gegnerischen Teams im Alleingang ausgeschaltet, winken der Silver Star und obendrein 500 virtuelle Dollar. Auf der DVD finden Sie die aktuelle Frag Ops-Version 1.3. Das ist aber noch nicht alles, was wir für Sie zum Thema UT 2003 auf die Silberscheibe gebannt haben. Neben dem CS-Klon hat es die Deathmatch-Karte Dawn of the Dark Age von unXceptable auf unseren Datenträger geschafft. Schauplatz der gelungenen Map ist übrigens eine Burg im Herzen Frankens.

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.frag-ops.com](http://www.frag-ops.com)[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)

# Tür-Stecher

Messer, Bomben, Übersicht sind beim CS-Klon FRAG.OPS Pflicht. Denn immer lauert der Feind.



»Vertreter für Steakmesser: aufdringlich.«

# Bierischer Ernst

Diesen Monat dreht sich bei unserem Kartentisch alles um den Gerstensaft.

**RtCW: Enemy Territory** Gute Nachrichten von der Enemy Territory-Front. Splash Damage hat endlich den Quellcode von Enemy Territory rausgerückt. Somit steht der Programmierung der ersten Erweiterungen nichts mehr im Weg. Silicon Ice Development will zum Beispiel den beliebten Q3-Mod Urban Terror für Enemy Territory veröffentlichen. Und die Jungs vom Clan RW basteln bereits an der Full-Conversion Realistic War. Bis diese (hoffentlich) geilen Teile fertig sind, wird noch etwas Zeit vergehen. Diese überbrücken Sie am besten mit unserem Map-Pack (auf DVD) Lenken Sie Ihren Blick unbedingt mal auf die Karte Starkbier. Hier versuchen die Amis, den Deutschen eine geheime Bierbrauformel zu stehlen, um deren Truppenmoral zu untergraben. Witzig!

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.planetwolfenstein.de](http://www.planetwolfenstein.de)

## Map zu: Enemy Territory

Autor: Diverse

Filename:  
[planetwolfenstein.de\\_et\\_map-pack4.zip](http://planetwolfenstein.de_et_map-pack4.zip)

Voraussetzung: Enemy Territory

Pro + Contra:

3 5 gelungene Karten

■ Noch recht wenig Spieler

Fazit: „Was für ein Kartentest!“



# Zum Brechen

Bei **TOWER DEFENSE** dürfen nicht mehr als 20 gegnerische Einheiten Ihre Verteidigungslinien durchbrechen.

**C&C Generäle** Hobby-Generäle haben diesen Monat allen Grund zur Freude. Den noobs@work sei Dank. Neben 38 gelungenen Karten haben uns die Mod-Spezialisten mit der neuesten Version ihrer Erweiterung **Tower Defense** versorgt. Wie es sich für einen guten Mod gehört, wartet **Tower Defense** nicht nur mit überarbeiteten Einheiten, sondern auch mit einem nagelneuen Spielmodus auf. Dort schlüpfen Sie in die Rolle des Verteidigers, stampfen haufenweise Abwehrstellungen aus dem Boden und fangen die Angriffswellen des Computers ab. Brechen 20 Einheiten durch, ist die Partie verloren. Eine knifflige Angelegenheit, die übrigens nur im Einzelspielermodus mit den originalen **Tower Defense**-Karten funktioniert.

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.noobs-at-work.net](http://www.noobs-at-work.net)  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)

## AUF DVD

Mods und Maps zu: C&C

Generäle/Die Stunde Null

Autor: Diverse

Filename:

Command\_and\_Conquer\_Generals\_Tower\_Defence\_v1.1\_Related.rar, pa.zip, Winter\_Mappack.zip

Voraussetzung: C&C Generäle

Pro + Contra:

❑ Karten ohne Ende

❑ Guter Einzelspieler-Mod

Fazit: „Ein Fest für jeden General!“



»Typisch: Deutsche lassen's auf Malle krachen.«



## Nordentlich!

In: ... tragen Schweden und Norwegen ihr Nord-Derby aus.

**Battlefield 1942** | Schweden und Norweger sind sich in etwa genauso grün wie Köln und Düsseldorf oder Nürnberger und Fürther. Was machen also die Knäckebrote, wenn sie einen **Battlefield**-Mod programmieren? Genau! Sie nehmen ihre nordischen Kollegen in **Silent Heroes** voll auf die Elch-Hörner. Zur Story: Da sich die Irak-Krise länger hinzieht als erwartet und die USA mal eben Syrien in die Steinzeit bombt, kämpft die NATO volle Pulle um die Stabilisierung der inneren Sicherheit im Nahen Osten. Also nutzen die Schweden die Gunst der Stunde und marschieren mit einer Spezialarmee in Norwegen ein. Ein heißer Kampf im Schnee entbrennt ... Auf unserer DVD finden Sie die aktuelle Version von **Silent Heroes**. Aber Vorsicht! Es besteht Suchtgefahr. Sie wollen mehr zum Thema **Battlefield 1942**? Dann stellen Sie unseren Kollegen von **battlefield-1942.net** einen Besuch ab. Dort erwarten Sie aktuelle News-Meldungen und eine riesige Download-Sektion mit allen wichtigen **Battlefield**-Mods.

BENJAMIN BEZOLD

Info: [www.silentheroes.se](http://www.silentheroes.se)  
[www.battlefield-1942.net](http://www.battlefield-1942.net)

## AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942

Autor: Team Silent Heroes

Filename:

BattleField-1942\_net\_pack.exe

Voraussetzung: Battlefield 1942

Pro + Contra:

❑ Abgedrehte Story

❑ Noch einige Bugs

Fazit: „Eine echte Alternative zu Desert Combat!“

# Forsch!

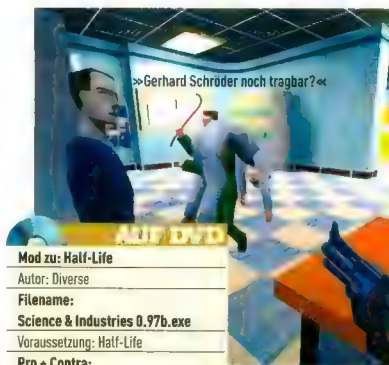
In **SCIENCE & INDUSTRY** entführen Sie beherzt gegnerische Wissenschaftler, um Ihre Forschung anzukurbeln.

**Half-Life** | Es gibt Menschen, die können keine **Half-Life**-Mods mehr sehen. Stevie Wonder oder Corinna May zum Beispiel. Doch auch der Verfasser dieser Zeilen, Gaming-Legende Ahmet Iscitürk, gehört dieser Bevölkerungsgruppe an. Zitat: „Ich möchte mit den Moddern nicht zu hart ins Gericht gehen, Mylady. Dadurch würde ich diesen engagierten Geschöpfen wirklich Unrecht tun und das wäre unangebracht. Sind sie es doch, die uns frohen Mutes die mannigfaltigsten Spielfreuden bescheren, ohne uns enormen Arbeitsaufwand in Rechnung zu stellen! Ja, nicht die Modder sind schuld, wenn sich unsereins an altmodischen **HL**-Mods göttlich tun muss. Sierra soll uns endlich den Thronfolger bescheren! Doch geb ich gern zu, dass **Science & Indus-**

**try** vermochte, mir die Zeit mit Kurzweil zu vertreiben. Jetzt möchte ich mich entschuldigen und in mein Gemach entschwinden!“ Was ich, die osmanische Fettbacke, Ihnen mitteilen wollte, lässt sich auch in verständliche Worte fassen. **Science & Industry** basiert auf der **Half-Life**-Engine und sieht entsprechend alt aus. Doch spielerisch geht es frisch zur Sache. Jeder Spieler verfügt über eine Manufaktur, in der Wissenschaftler Waffen erforschen und herstellen. Je mehr Wissenschaftler Sie im Team haben, desto schneller werden Waffen fabriziert. Kurz: Entführen Sie die Akademiker und tragen Sie diese in Ihre eigene Fabrik! Klingt super? Ist es auch!

AHMET ISCITÜRK

Info: <http://planetahalf.com/si>  
[www.extreme-players.de](http://www.extreme-players.de)



## AUF DVD

Mod zu: Half-Life

Autor: Diverse

Filename:

Science & Industries 0.97b.exe

Voraussetzung: Half-Life

Pro + Contra:

❑ Coole Spielidee

❑ Abwechslungsreich

Fazit: „Ein Mod, der Wissen schafft!“

# Verflucht! Noch mal.

Das Fan-Projekt **Baphomets Fluch 2.5** füllt die Lücke zwischen Teil 1 und 2 des beliebten Adventures.

**Baphomets Fluch 2.5** Sie fanden, *BF 3: Der schlafende Drache* war zu modern? Sie wünschen sich den 2D-Glanz vergangener Tage zurück? Dann dürfte *Baphomets Fluch 2.5* genau Ihr Ding sein! Das Fan-Projekt wird seit geraumer Zeit von Mindfactory entwickelt und gedeiht prächtig. Dabei handelt es sich nicht um eine Modifikation, sondern um ein eigenständiges Spiel. Wer ein billiges Popel-Dings erwartet, irrt sich gewaltig. *BF 2.5* wird was richtig Großes, sonst würden ja wohl kaum die Originalsprecher der beliebten Adventure-Serie ehrenamtlich an dem Projekt mitarbeiten, oder? Storytechnisch ist die Sache zwischen dem zweiten und dem dritten Teil angesiedelt – wie auch der Name unschwer vermuten lässt. Ende 2004 peilt man als Veröffentlichungstermin an, doch schon jetzt gibt's bei uns einen kleinen Vorschmack in Form eines Trailers. Viel Spaß damit!

AHMET ISCITURK

Info: [www.baphometsfluch25.de](http://www.baphometsfluch25.de)



»Das ist der Keller, in dem sich das Niveau der PC ACTION gerade befindet.«



Trailer zu: **Baphomets Fluch 2.5**

Autor: Mindfactory

Filename: **Trailer.Zip**

Voraussetzung: Windows Media-Player

Pro + Contra:

☑ Gehe Muck!

☑ Viele Bilder!

Fazit: „Lieber Spiele-Trailer als Spieltrainer!“



»Atomic Kitten«  
»The Chorus«

## SURF DOCH MAL DA RUM!

### SPIELE & MODS

|                      |  |
|----------------------|--|
| Alles                | <a href="http://www.extreme-players.de">www.extreme-players.de</a>                       |
| Rainbow Six          | <a href="http://www.RainbowSix.org">www.RainbowSix.org</a>                               |
| Splinter Cell        | <a href="http://www.splintercelluniverse.de">www.splintercelluniverse.de</a>             |
| Alles                | <a href="http://www.0bnetwork.org">www.0bnetwork.org</a>                                 |
| Battlefield 1942     | <a href="http://www.battlefield-1942.net">www.battlefield-1942.net</a>                   |
| Battlefield 1942     | <a href="http://www.panzerfahren.de">www.panzerfahren.de</a>                             |
| Alles                | <a href="http://www.modguide.de">www.modguide.de</a>                                     |
| Mafia                | <a href="http://www.thirdperson.de">www.thirdperson.de</a>                               |
| Half-Life 2          | <a href="http://www.HalfLife-2.INFO">www.HalfLife-2.INFO</a>                             |
| Warcraft 3           | <a href="http://www.warcraft.de">www.warcraft.de</a>                                     |
| GTA 3                | <a href="http://www.planetgta3.de">www.planetgta3.de</a>                                 |
| Half-Life            | <a href="http://www.planethalflife.com/modcentral">www.planethalflife.com/modcentral</a> |
| Counter-Strike       | <a href="http://www.halflife.de">www.halflife.de</a>                                     |
| Counter-Strike       | <a href="http://www.counter-strike.net">www.counter-strike.net</a>                       |
| Counter-Strike       | <a href="http://www.clan00.de">www.clan00.de</a>   |
| Firearms             | <a href="http://www.firearmsmod.de">www.firearmsmod.de</a>                               |
| Operation Flashpoint | <a href="http://www.ofp-editing.de">www.ofp-editing.de</a>                               |
| FIFA                 | <a href="http://www.fifa-news.de">www.fifa-news.de</a>                                   |
| MoH: Allied Assault  | <a href="http://www.planetmedalofhonor.com">www.planetmedalofhonor.com</a>               |
| Serious Sam 2        | <a href="http://www.serioussam.de">www.serioussam.de</a>                                 |
| Jedi Knight          | <a href="http://www.darth-sonic.de">www.darth-sonic.de</a>                               |
| Enemy Territory      | <a href="http://www.planetwolfenstein.de">www.planetwolfenstein.de</a>                   |
| Flight Simulator     | <a href="http://www.flightsimulation.com">www.flightsimulation.com</a>                   |
| XIII                 | <a href="http://www.XIII-theGame.net">www.XIII-theGame.net</a>                           |
| PES 3                | <a href="http://www.proevolutionline.com">www.proevolutionline.com</a>                   |

Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!

Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (Schreibt sich wirklich so!) aufgearbeitet!

Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.

Die Doppelnutzen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt.

Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!

Der Name der Seite ist zwar doof, doch dafür ist der Inhalt eine echte Bereicherung für die Datenautobahn!

Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Ösungen!

Hier gibt es alle News, Files und Tools zu den beliebtesten Third-Person-Titeln. *Splinter Cell? Mafia? Hitman? Hier werden Sie fündig!*

Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.

Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!

Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.

Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods, News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!

Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2* Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!

Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße Screenshots.

Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnutzen“ nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zucken!

Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.

Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler

Wer auf *EAs Football*-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie total spitze!

Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.

Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.

Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.

Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.

Große Webseite zu Microsofts *Flight Simulator*-Serie. Hier finden Sie neben News auch neue Flugzeuge und Szenarien.

Diese Fanseite ist Ubisofts Comic-Shooter *XIII* gewidmet. Wenn demnächst Mods zu *XIII* erscheinen, erfahren Sie es hier als Erstes.

Hier finden Sie alles zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.

### COMMUNITY

|             |  |
|-------------|--|
| Clan-Seite  | <a href="http://www.mymtw.de">www.mymtw.de</a>       |
| Clan-Seite  | <a href="http://www.schroet.de">www.schroet.de</a>   |
| Szene-Seite | <a href="http://www.cs-scene.de">www.cs-scene.de</a> |

Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!

Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.

Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

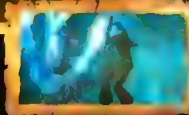


375



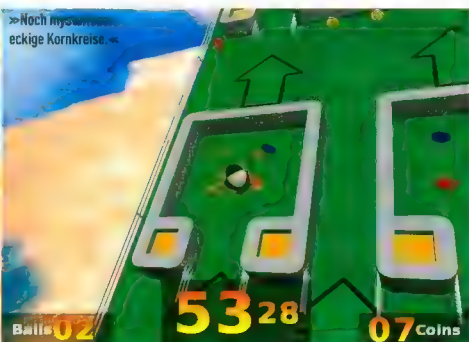
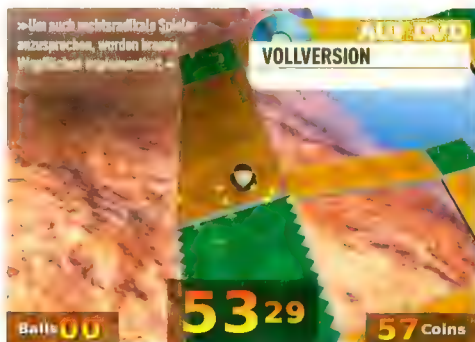
**SONAR DER TARTAR**  
Jetzt als Special Edition im Handel

www.oxfordjournals.org



Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dabar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen\*\*!





# Neverball

**B**ei Neverball wird Ihnen schlecht. Zumindest wenn Sie zu den Menschen gehören, die schon beim Anblick eines Waschmaschinenfensters nach den Reisetabellen greifen. Neverball ist nämlich ein Spiel,

bei dem Sie einen Ball lenken, indem Sie mit der Maus den Boden in alle Himmelsrichtungen kippen. Das läuft etwa so ab wie bei diesen Holzkisten, die Sie sicher auch noch von früher kennen und bei denen man das Spielfeld kippen musste, um eine Metallkugel durch einen Lächerparcours zu jonglieren. Am PC können Sie zusätzlich mit den Maustasten den Kamerawinkel justieren

Das macht tatsächlich Laune. Ziel ist es, mit dem schwarz-weißen Ball Münzen einzusammeln und zum jeweiligen Levelausgang zu rollen. 25 Karten gilt es zu meistern. Um Neverball zu genießen, benötigen Sie eine Grafikkarte, die OpenGL unterstützt, und einen Rechner mit mindestens einem Gigahertz Prozessor-Power.

JOACHIM UESSE

Info: [www.icculus.org/neverball](http://www.icculus.org/neverball)



Programmierer Robert Koolma leistete mit Neverball ganze Arbeit. Das Spiel ist fantastisch spielbar. Solange Sie die uninspirierte Fahrstuhlmusik ignorieren. Für 3D-Achterbahnfreunde ein echter Glücksgriff.

|  | Titel  | Story   | Spielt sich wie  | Download und Fazit   |
|--|--|---|--|--|
|  | <b>BLOB ATTACK 1</b><br>Action<br>7,2 MByte<br>(Spiel auf DVD)               | Sie steuern einen Hupfi. Hupfis sind grüne Wackel-pudding-Wesen mit großen Augen. Verfolgt werden die Hupfis von Schreckschrauben. Mit Blobs können Sie die sprengen („Shift“-Taste). Alles klar?                         | Bomberman für Lemminge   | <a href="http://www.witchworld-interactive.de.vu">www.witchworld-interactive.de.vu</a><br>Eier auf sammeln, Schreckschrauben vernichten – ein herrlich sinnloses Spiel für bis zu zwei Spieler |
|  | <b>BLOB ATTACK 2</b><br>Action<br>3,7 MByte<br>(Spiel auf DVD)               | Böse Schafe streben die Weltherrschaft an. Dafür brauchen Sie Gold. Viel Gold. Sie können das mit Ihrem Hupfi verhindern. Der ist diesmal rot statt grün. Mit Blobs sprengen Sie die Schafe.                              | So ähnlich wie Blob Attack 1   | <a href="http://www.witchworld-interactive.de.vu">www.witchworld-interactive.de.vu</a><br>Wir haben es immer gewusst: Schafe zu sprengen, ist ein Segen. Schöne Beta-Version mit Leveleditor.  |
|  | <b>ESCAPE</b><br>Geschicklichkeit<br>1,3 MByte<br>(Spiel auf DVD)            | Sie lenken ein Männchen mit blauer Mütze, rotem Pullover und grüner Hose durch zahlreiche Levels. Warum, wissen wir auch nicht. Jedenfalls sollten Sie dabei Münzen auf sammeln und Käfern ausweichen.                    | Boulder Dash, nur dass Sie nicht graben müssen                                 | -<br>Zwar fängt das Spiel leicht an, die höheren Levels fordern jedoch Konzentration und Timing. Trotz Mickergrafik gelungen.  |
|  | <b>PAC32K</b><br>Action<br>0,1 MByte<br>(Spiel auf DVD)                      | Rote, grüne, gelbe und blaue Geister verfolgen Sie. Sie dürfen endlich mal alles fressen, was Sie sehen. Nur nicht die Geister. Zumindest nicht ohne Power-Pille. Denn sonst ist das Spiel vorbei. Sieben flutete Levels. | Ein Spiel mit einem gelben Pillenfresser. Der Name fällt uns gerade nicht ein. | <a href="http://www.crew99.com">www.crew99.com</a><br>Pillenslucken ohne Reue. Nicht nur Techno-Fans dürfte dieser Pac-Man-Klon Freude machen.   |
|  | <b>PIKKU-UKOT MESOO</b><br>Action<br>4,1 MByte                               | Zwei bis drei Spieler beharken sich mit MGs, Granaten, Flammenwerfern und anderen Mordinstrumenten. Allerdings nur in Spar-Optik mit 320x200 Bildpunkten. Also ganz schön pixelig, das Spiel aus Finnland.                | Soldat, das wir auch schon auf der Cover-CD hatten                             | <a href="http://www.10tons.org">www.10tons.org</a><br>Ballern im Retro-Look: Trotz grauenhafter Grafik drängelt es sich mit drei Leuten gesellig vor der Tastatur.                             |
|  | <b>SCHNELL SCHREIBEN</b><br>Geschicklichkeit<br>0,7 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Dieses Programm kommt direkt aus der Hölle. Unser Chefredakteur zwingt uns täglich, endlose Buchstabenkombinationen von der schwarzen Leiste abzutippen, um unsere Fingerfertigkeit zu trainieren.                        | Eine Schreibmaschine, die weiß, was sie will                                   | <a href="http://www.ab-tools.de">www.ab-tools.de</a><br>Es gibt Punkte, der Schwierigkeitsgrad steigt und unser Rekord mit Zwei-Finger-Suchsystem liegt bei 976.                               |
|  | <b>TEMPELJAGD</b><br>Action<br>2,8 MByte<br>(Spiel auf DVD)                  | Moskitos, Schlangen, Gorillas, Löwen, Frösche, Skorpione, Eidechsen, Fleisch fressende Pflanzen, Bananen ... wer kann da die Fadenkreuz-Aktion noch mit Moorkuhnen vergleichen? Antwort: wir.                             | Moorkuhnen im Dschungel  | <a href="http://www.holidaygames.net">www.holidaygames.net</a><br>Linke Taste: schießen, rechte: nachladen. Das überfordert niemanden und ist sogar sauber programmiert.                       |

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter [gratisspiele@pcaction.de](mailto:gratisspiele@pcaction.de)!





# Handy-Fun ohne Grenzen

**NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!**

## POWER PIX PAKETE



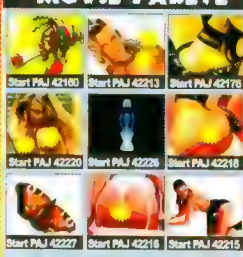
...UND VIELE MEHR!!

## RINGTONES PAKETE

|                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| START PAJ 82389 | DU HAST MEIN HERZ... |
| START PAJ 82388 | WELCOME TO MY ISLAND |
| START PAJ 82387 | AUGEN AUF            |
| START PAJ 82386 | FROM THE INSIDE      |
| START PAJ 82385 | LADYS NIGHT          |
| START PAJ 82384 | SUPERSTAR            |
| START PAJ 82383 | I FEEL YOU           |
| START PAJ 82382 | MANDY                |
| START PAJ 82381 | POISON               |
| START PAJ 82380 | MY IMMORTAL          |
| START PAJ 82379 | LOVE'S DIVINE        |
| START PAJ 82378 | PIMP                 |
| START PAJ 82377 | SHUT UP              |
| START PAJ 82376 | NUMB                 |
| START PAJ 82375 | SMILE MIR N' ENGEL   |
| START PAJ 82374 | EYE EY               |
| START PAJ 82373 | WHERE IS THE LOVE    |
| START PAJ 82372 | DI SCHULE BRENT      |
| START PAJ 82371 | REANIMATE            |
| START PAJ 82370 | ÄDEL F 2003          |
| START PAJ 82369 | FIGHTER              |
| START PAJ 81030 | DAS LIED VOM TOD     |
| START PAJ 81174 | DAS BOOT             |

...UND VIELE MEHR!!

## MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

## SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

**Sende eine SMS mit START PAJ NUMMER an 84242\***

BESTELLBEISPIEL: "START PAJ 42206" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEERZEICHEN BEACHTEN!

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich. (E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP BKA42160 um Dien Abz. jederz. 1 z., kund gen 12 ct. Anbieteranteil Vodafone. Alle Pakete erhältst Du im Abz täglich je 1,99 SMS/Mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abz "Spaß-SMS des Tages" zum Weiterverenden

## POWER RINGTONES

Gemalt: Polyphon und monophon

|                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| START PAJ 82389 | DU HAST MEIN HERZ... |
| START PAJ 82388 | WELCOME TO MY ISLAND |
| START PAJ 82387 | AUGEN AUF            |
| START PAJ 82386 | FROM THE INSIDE      |
| START PAJ 82385 | LADYS NIGHT          |
| START PAJ 82384 | SUPERSTAR            |
| START PAJ 82383 | I FEEL YOU           |
| START PAJ 82382 | MANDY                |
| START PAJ 82381 | POISON               |
| START PAJ 82380 | MY IMMORTAL          |
| START PAJ 82379 | LOVE'S DIVINE        |
| START PAJ 82378 | PIMP                 |
| START PAJ 82377 | SHUT UP              |
| START PAJ 82376 | NUMB                 |
| START PAJ 82375 | SMILE MIR N' ENGEL   |
| START PAJ 82374 | EYE EY               |
| START PAJ 82373 | WHERE IS THE LOVE    |
| START PAJ 82372 | DI SCHULE BRENT      |
| START PAJ 82371 | REANIMATE            |
| START PAJ 82370 | ÄDEL F 2003          |
| START PAJ 82369 | FIGHTER              |
| START PAJ 81030 | DAS LIED VOM TOD     |
| START PAJ 81174 | DAS BOOT             |

|                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| START PAJ 81030 | DAS LIED VOM TOD         |
| START PAJ 81174 | DAS BOOT                 |
| START PAJ 81031 | CHARLIE'S ANGELS         |
| START PAJ 81032 | HALLOWEEN                |
| START PAJ 81033 | JAMES BOND THEMA         |
| START PAJ 81034 | FLINTSTONES              |
| START PAJ 81035 | DAS A-YAM                |
| START PAJ 81036 | KAUFSCHIFF ENTERPRISE    |
| START PAJ 81037 | MISS MARPLE              |
| START PAJ 81038 | DI MAUS                  |
| START PAJ 81039 | INS: IMPOSSIBEL          |
| START PAJ 81040 | DER PATE                 |
| START PAJ 81041 | SEX AND THE CITY         |
| START PAJ 81042 | DALLAS                   |
| START PAJ 81043 | LIKE ICE IN THE SUNSHINE |
| START PAJ 81044 | JACKASS                  |
| START PAJ 81045 | WICKI                    |
| START PAJ 81046 | WIEK MAT AN DER UHR...   |
| START PAJ 81047 | MURPETS                  |
| START PAJ 81048 | GISS                     |
| START PAJ 81049 | COBRA 11                 |
| START PAJ 81050 | PIPI LANGSTRUMPF         |
| START PAJ 81051 | LÖWENKING                |
| START PAJ 81052 | INSSEL M. 2 BERGEN       |
| START PAJ 81053 | CAPTAIN FUTURE           |
| START PAJ 81054 | KULT-RÄUCHER             |
| START PAJ 81055 | KAKA KAKA                |
| START PAJ 81056 | RECKON FEELING           |
| START PAJ 81057 | DEUTSCHE HYMNE           |
| START PAJ 81058 | SHOOT ON THE WATER       |
| START PAJ 81059 | NEW YORK NEW YORK        |

## Colored Logos



11003 11014 11010

Für ALLE NOKIA mit Farbdisplay AUSSER 3650/7450

## Display MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

86688

Für ALLE Handys mit Farbdisplay AUSSER 3650/7450

**90 GHT'S PER SMS: SCHICK' DEN TEXT "PAJ" UND DIE BESTELLNUMMER AN: 86688**

**...ODER BESTELLE DIREKT 0190 821384**

ZUM BESTELLEN: PAJ#2043 (DU BESTELLST PIX NR. 42043)

☎ 0900545428 ☎ 0900902326

## GIGA-GEILE COLORED PIX

Bei NOK: Für alle Handys mit Farbdisplay



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650/7450

**Süße Girls täglich aufs Handy**

Bis zu 30 Tage Fotos + sofort Flirtchance

**1,99 €**

SENDE NUR 1 SMS MIT "START PAJ LOVE" AN: 84242

Für alle Handys mit Farbdisplay sowie alle Nokia und Siemens S40 Modelle

Sende "Stop Love" um das Abz jederzeit zu stoppen! Alle Flirtbilder für max. 30 Tage täglich 1 SMS für je

**1 to 1 CHAT!**

SMS MIT "NINA" AN: 84064

JEDE ANTWORT GRATIS!

Gelegenheitspiloten sollten einen Blick riskieren: Neben dem gewohnt dynamischen Universum mit seinen unzähligen Karrieremöglichkeiten (u. a. Pirat, Soldner, Händler, Fabrikbesitzer...) setzen die deutschen Entwickler von EGOSOFT diesmal verstärkt auf starke Charaktere und eine spannende Storyline, welche auch Neulingen einen idealen Einstieg ins X-Universum bietet.



☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD  
(ca. 55,20/12 Ausgaben (ca. 4,60/Monat), bestellbar ab: 04.10/12 Ausgaben, besterwerb: 07.10/12 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD  
WICHTIG: Wir kann nur abonnenten anbieten, aus der Alterskategorie ab 18 Jahren (nicht in der Alterskategorie ab 18 Jahren)  
(ca. 55,20/12 Ausgaben (ca. 4,60/Monat), bestellbar ab: 04.10/12 Ausgaben, besterwerb: 07.10/12 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM  
(ca. 55,20/12 Ausgaben (ca. 4,60/Monat), bestellbar ab: 04.10/12 Ausgaben, besterwerb: 07.10/12 Ausgaben)

## K 2 – Die Bedrohung (Art.-Nr. 002137)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Rohmert nicht an und dieselbe Person sein! Das Rto gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Rto-Rohmert ist nur für PKV-typisch.

**Nature:** Unterschrift des Rhönentiers

Gewünschte Zahlungsweise des Abos

Bitte beachten: Bei Bankentzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

⌋ Beginn der Sanktion (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Head-instrud

Hendriks-Or

Horizontalities

⌊ Gegen Rechte (Prämen) Lieferzeit 6 bis 8 Wochen

COMPETITION NO. 16, 1st Place, Str. 11, 20162 Tübingen, Germany; [christian.faltrecht@uni-tuebingen.de](mailto:christian.faltrecht@uni-tuebingen.de)

**Bequemer und schneller  
online abonnieren:**

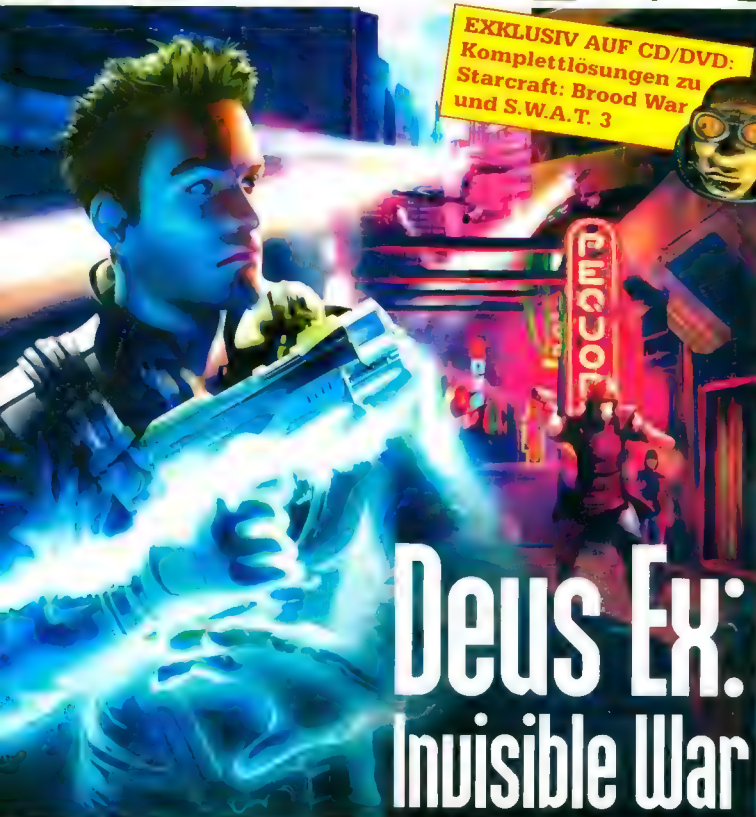
**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abos-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION



# SPIELE TIPPS



**EXKLUSIV AUF CD/DVD:**  
Komplettlösungen zu  
Starcraft: Brood War  
und S.W.A.T. 3



## EINSENDEHINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Themen wie C&C T oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahlt tag!“ Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eintrifft.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA**  
Redaktion PC ACTION  
Kennwort: Tipps & Tricks  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

oder per E-Mail an: [tipps@pccaction.de](mailto:tipps@pccaction.de)

## KURZTIPPS

|                               |         |
|-------------------------------|---------|
| Bionicle: The Game            | 134     |
| C&C Generäle: Die Stunde Null | 136     |
| Castle Strike                 | 134     |
| Chicago 1930                  | 134     |
| Commandos 3                   | 135     |
| Dark War II                   | 136     |
| Deus Ex: Invisible War        | 135     |
| Die Simpsons: Hit & Run       | 135     |
| Die Sims: Hokus Pokus         | 135     |
| Far Cry                       | 134     |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben | 136     |
| GTA Vice City                 | 135/136 |
| Harry Potter: Quidditch WM    | 135     |
| Judge Dredd: Dredd vs. Death  | 135     |
| Max Payne 2                   | 136     |
| NBA Live 2004                 | 135     |
| NFS: Underground              | 136     |
| Outlaw Golf                   | 135     |
| Pax Romana                    | 134     |
| Turok Evolution               | 135     |
| Two Thrones                   | 135     |

## SPIELETTIPPS

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Deus Ex: Invisible War       | 137 |
| Afrika Korps vs. Desert Rats | 141 |
| Singles                      | 143 |
| X2: Die Bedrohung            | 147 |
| Sacred                       | 151 |

## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kostenfreie Hilfe per Telefon. Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzeln, Bannern, Endgame und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

**0190/824834\***  
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,16.

## FAX-ABRUF

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf“ bzw. „Faxcalling“ ein. Anschließend wählen Sie die jeweilige angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung abgebucht.

## FAX-DURCHWAHL: 0190-829067-XXX

| THEMA                              |    | DURCHWAHLNUMMERN | TELEFONNUMMERN                  |    |     |
|------------------------------------|----|------------------|---------------------------------|----|-----|
| Batman 192: Secret W               | 6  | 039              | Indi Knight: Indi Academy, KI   | 8  | 003 |
| Call of Duty: Komplettlösung       | 4  | 039              | Max Payne 2: Komplettlösung     | 4  | 007 |
| Frearner: Komplettlösung           | 8  | 024              | Morricorn: Allgemeine Tipps     | 2  | 014 |
| Fullmetal Alchemist 2004           | 2  | 023              | Pro Evolution Soccer 3          | 4  | 010 |
| Gothic 2: Komplettlösung Teil 1    | 6  | 027              | Silent Storm: Komplettlösung    | 4  | 012 |
| Gothic 2: Komplettlösung Teil 2    | 6  | 027              | Star Trek: Elite Force 2: Kampf | 12 | 028 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben      | 4  | 027              | Star Wars: Galaxies: Alle Tipps | 4  | 016 |
| GTA Vice City: Monsterstunts       | 2  | 013              | Star Wars: KOTOR                | 6  | 017 |
| GTA Vice City: Special             | 8  | 005              | Tomb Raider: Angel of Darkness  | 8  | 026 |
| GTA Vice City: Komplettlösung      | 12 | 066              | Vetcon                          | 4  | 015 |
| HeRo: Die Rückkehr des Königs      | 2  | 011              | Warcraft 3: Kampf Teil 1        | 8  | 019 |
| Helden & Dämonen 2: Kampf          | 2  | 029              | Warcraft 3: Kampf Teil 2        | 4  | 020 |
| U2: 2: Live Through This           | 6  | 001              | Warcraft 3: Techtree            | 2  | 018 |
| Indiana Jones & The Temple of Doom | 6  | 004              | Warcraft 3: The Frozen Throne   | 6  | 025 |

# Hilf mir mal kurz!

## FAR-CRY-DEMO

Öffnen Sie mit der „^“-Taste die Konsole. Per Befehl „**Save\_Game**“ können Sie nun an jeder beliebigen Stelle Ihr Spiel speichern.

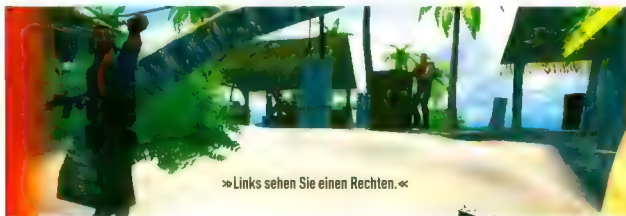
Öffnen Sie im Spielunterverzeichnis „\Scripts\Default“ die Datei „**GameRules.lua**“ mit einem Editor. Verändern Sie dort die Zeile

**ai\_to\_player\_damage** = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }

zu

**ai\_to\_player\_damage** = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }.

Nun können Ihnen die bösen Buben nicht mehr ans Leder, da Treffer bei Ihnen keinen Schaden hervorrufen.



»Links sehen Sie einen Rechten.«

»Sauerheits Hemdchen  
sehen selbst bei echten  
Männern doof aus.«



## PAX ROMANA

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der Eingabetaste und geben Sie die folgenden Codes ein:

| Cheat    | Wirkung                        |
|----------|--------------------------------|
| wazaa    | 99.999 Goldstücke              |
| cheattst | Cheat-Liste aufrufen           |
| drawfps  | Bildwiederholungsrate anzeigen |

## BIONICLE: THE GAME

Erfüllen Sie die folgenden Bedingungen und Sie erhalten die entsprechenden Boni.

| Bedingung                               | Bonus                   |
|---|-------------------------|
| Alle Lichtsterne einsammeln             | Extras freischalten     |
| Spiel mit allen sechs Toas durchspielen | Takua Nuva freischalten |

## CHICAGO 1930

Die „F11“-Taste öffnet die Konsole. Tippen Sie die Cheatcodes ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

| Cheat    | Wirkung                           |
|----------|-----------------------------------|
| Winner   | Aktuellen Level gewinnen          |
| Bingo    | Mehr Munition                     |
| Immunity | Die CPU-Gegner sind unverwundbar. |

## CASTLE STRIKE



»Coburger Raubkrieger  
Panne beim Brennen.«

Öffnen Sie das Chat-Fenster mit der **Eingabetaste**. Jetzt tippen Sie die Codes ein und bestätigen die Eingabe. Die Cheats funktionieren nur im Einzelspieler-Modus. Um den Cheat zu deaktivieren, geben Sie ihn erneut ein.

| Cheat              | Wirkung                               |
|--------------------|---------------------------------------|
| iamsolame          | Mission gewinnen                      |
| keepemcoming       | Unverwundbar                          |
| myhomeismycastle   | Maximaler Wohnraum                    |
| itsgoodtobetheking | 10.000 Einheiten von allen Rohstoffen |
| therock            | 1.000 Stein                           |
| ent                | 1.000 Holz                            |
| gabriel            | 1.000 Erz                             |
| dutyfree           | 1.000 Gold                            |



## DIE SIMS: HOKUS POKUS

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination „**Alt-Strg-Umschalt-C**“ und geben Sie die Cheats ein:

| Cheat           | Wirkung                                       |
|-----------------|---|
| ROSEBUD         | 1.000 Geldeinheiten                           |
| SET_HOUR x      | Uhrzeit („x“ von 0 bis 24)                    |
| MAP_EDIT ON/OFF | Karteneditor an-/ausschalten                  |
| AUTONOMY x      | Grad der Eigenständigkeit („x“ von 0 bis 100) |
| INTERESTS x     | Die Interessen ändern                         |
| MOVE_OBJECTS    | Jedes Objekt kann bewegt werden               |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| DRAW_ROUTES ON/OFF    | Weganzeige des angewählten Sims an-/ausschalten       |
| VISITOR CONTROL       | Steuerung der Besucher übernehmen                     |
| TILE_INFO ON/OFF      | Alle Infos über Gegenstände werden ein-/ausgeschaltet |
| LOG_MASK              | Ereignisse werden protokolliert                       |
| ROUTE_BALLOONS ON/OFF | Hinweisschilder an-/ausschalten                       |
| GROW_GRASS x          | Das Gras wächst („x“ von 1 bis 150)                   |
| ROTATION x            | Die Kamera wird gedreht („x“ von 0 bis 3)             |
| !                     | Der letzte Cheat wird wiederholt.                     |

## HARRY POTTER: QUIDDITCH WM

Wer bei EAs ungewöhnlichem Sporttitel der Sammelleidenschaft frönt, wird mit hilfreichen Extras belohnt:

| Sammelkarten | Extra                              |
|--------------|------------------------------------|
| 35           | Nimbus 2001 (schneller Besen)      |
| 50           | Feuerball (noch schnellerer Besen) |
| 65           | Bulgarisches Quidditch-Team        |

## COMMANDOS 3

>Schützenverein:  
Schießen lernen –  
Freunde treffen



Geben Sie während des laufenden Spiels zügig die Buchstabenfolge „**soyincapaz**“ ein, um die Cheats zu aktivieren. Nun können Sie diverse Tastenkombinationen nutzen, um Ihre Commandos zum Erfolg zu führen:

| Cheat        | Wirkung  |
|--------------|--|
| STRG+V       | Unsichtbarkeit                                   |
| STRG+Shift+N | Aktuelle Mission überspringen                    |
| Shift+X      | Ausgewählte Einheit an Mauszeigerposition setzen |

## TUOK EVOLUTION

Geben Sie die folgenden Codes im Cheatmenü ein und bestätigen Sie mit der **Ein**-gabetaste:

| Cheat   | Wirkung                  |
|---------|--------------------------|
| Fmfnfb  | Alle Cheats aktivieren   |
| sellout | Alle Levels freischalten |
| texas   | Alle Waffen              |
| emergus | Unverwundbar             |
| sleugh  | Unsichtbar               |
| madman  | Unbegrenzte Munition     |
| heid    | Dicke Schadel            |
| hunter  | Video abspielen          |
| zoo     | Zoo-Level                |

## TWO THRONES

Drücken Sie im Spiel die **Tab-Taste** und geben Sie den entsprechenden Cheatcode in die Konsole ein.

| Cheat       | Wirkung                               |
|-------------|---------------------------------------|
| stefanrehn  | Unverwundbarkeit                      |
| utopia      | Die Rebellen geben auf                |
| manunited   | 50.000 zusätzliche Geldeinheiten      |
| aik         | 50.000 Geldeinheiten werden abgezogen |
| richardnice | 1.000 zusätzliche Siegespunkte        |
| richardbad  | 1.000 Siegespunkte werden abgezogen   |
| svensk      | CPU-Gegner greifen nicht an           |
| burp        | Zufallsereignisse an-/ausschalten     |
| dimmuborgir | Nebel des Krieges an-/ausschalten     |

## JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Wer keinen Nerv hat, sich durch die öden Levels des Spiels zu quälen, dem empfehlen wir folgenden Trick: Loggen Sie sich mit dem Benutzernamen **DREDD** in das interne Computersystem ein. Hier geben Sie **BRUCKEN PLAYING HEROQUEST** ein und beenden das Programm. Jetzt können Sie über das Hilfe-Menü in den nächsten Level springen.



# KURZ KNACKIG

## OUTLAW GOLF

Bei der witzigen Golf-Simulation gibt es einen einfachen Trick: Nennen Sie einen Spieler **Golf\_Gone\_Wild** und schon stehen Ihnen alle Kurse und Extras zur Verfügung.

OLAF THIELMANN

## DEUS EX: INVISIBLE WAR



Im Bonusabschnitt lassen die Hauptcharaktere die Puppen tanzen.

Geheimer Bonusabschnitt: Suchen Sie die UNATCO-Ruinen in Liberty Island auf. Sobald Sie zu den Büroräumen kommen, betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Schnappen Sie sich die Flagge, die auf dem Boden liegt, und laufen Sie damit in das angrenzende Badezimmer. Stellen Sie die Fahne ab und spielen Sie die Toilette. In dem Bonuslevel dürfen Sie einige witzige Gespräche des Entwicklerteams nachlesen.

ANT STEELE

## MAX PAYNE 2

In Part 3, Kapitel 4: Dearest of all my friends gibt es ein lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie im oberen Stockwerk auf einen der Fanartikel von Baseball-Bat-Boy schießen, während Vinnie Cognitti zuschaut, wird man von ihm beschimpft. Sehr lustig!

STEFFEN SCHNEPP

## DIE SIMPSONS: HIT & RUN

Wenn Sie von der Polizei verfolgt werden, steigen Sie einfach aus dem Auto. Zu Fuß ist es nahezu unmöglich, von einem Wagen der Ordnungshüter erwischt zu werden.

ANDREAS FRISCHL

## GTA VICE CITY

Wenn Sie in einem Hubschrauber oder Flugzeug unterwegs sind, werden Sie oft von feindlichen Banden beschossen. Meist reicht die Zeit nicht aus, um das Fluggerät sicher zu landen, und es geht vorher in Flammen auf. Dies endet immer tödlich. Hier mein Tipp: Sobald Ihr Luftvehikel Feuer fängt, steigen Sie einfach aus dem Teil aus und lassen sich auf den Boden fallen. Ein Sturz kostet maximal 40 Lebensenergie-Punkte.

BERND KEILER

## NAIGLE

## HENDRIK WEHLER

## DIRK SCHEIBNER

## DIETER BEHRENS

»Hämorrhoiden-Selbsthilfegruppe.«

Aleksander Pavlovic  
Andreas Glyniadakis  
Carlos Delfino  
James Lang  
Jermaine Dupri  
Kyle Korver  
Malick Badiane  
Mario Austin  
Matt Bonner  
Nedžad Sinanovic  
Paccelis Morlende  
Ramon Van De Hare  
Rick Rickert  
Sani Begirovic

## C&C GENERALE: DIE STUNDE NULL

mapspinal crusadefinal crusade.map\_4 = 1  
mapsfash effectflash effect.map\_4 = 2  
mapsfash fireflash fire.map\_4 = 1  
mapsforsave avalanchefortress avalanche.map\_4 = 7  
mapsfree fire zonefree fire zone.map\_4 = 5  
mapsgolden oasisgolden oasis.map\_4 = 3  
mapsgreen pasturesgreen pastures.map\_4 = 5  
mapsheartand shieldheartand shield.map\_4 = 1  
mapshomeland alliancehomeland alliance.map\_4 = 3  
mapskilling fieldskilling fields.map\_4 = 1  
mapsl Leipzig lowlandLeipzig lowlands.map\_4 = 1  
mapslights outlight out.map\_4 = 3  
mapslone eagleEagle eagle.map\_4 = 3  
mapsmountain gunsMountain guns.map\_4 = 4  
mapssoverlandoverland.map\_4 = 3  
mapssrocky rampagerocky rampage.map\_4 = 3  
mapssroger agentroger agent.map\_4 = 3  
mapssand serpentsand serpent.map\_4 = 1  
mapssilver riversilver river.map\_4 = 1  
mapstournament citytournament city.map\_4 = 5  
mapstournament continenttournament continent.map\_4 = 3  
mapstournament deserttournament desert.map\_4 = 1  
mapstournament islandtournament island.map\_4 = 3  
mapstournament laketournament lake.map\_4 = 3  
mapstournament plainstournament plains.map\_4 = 1  
mapstournament tundratournament tundra.map\_4 = 3  
mapstournament urbantournament urban.map\_4 = 3  
mapstwilight flametwilight flame.map\_4 = 7  
mapsvictory valleyvictory valley.map\_4 = 3  
mapswasteland warldswasteland warlords.map\_4 = 1  
mapswheatout wheatout.map\_4 = 7  
mapswinding riverwinding river.map\_4 = 1  
mapswinter wolfwinter wolf.map\_4 = 1



# Deus Ex: Invisible War

Erneut ringen drei Geheimbünde um die Weltherrschaft. Es herrscht ein unsichtbarer Krieg, klammheimlich und im Verborgenen ausgetragen – und Sie stehen zwischen den Fronten.

**HINWEIS:** Diese Lösung haben wir anhand der US-Version angefertigt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Tipps zu allen Missionen und Nebenquests. Wir haben den jeweils leichtesten Lösungsweg für Sie herausgesucht.

## SEATTLE

### Das Trainingslager

Holen Sie sich aus der Truhe in Ihrem Zimmer die Umgebungskarte, die auf dem Datenpad gespeichert ist. Schnappen Sie sich die nahhaften Riegel, die auf dem Schreibtisch und in der Küche deponiert sind. Bevor Sie Ihr Apartment verlassen, untersuchen Sie den Holoobjektor und lesen die Nachricht auf dem Sideboard.

### Billie treffen

Auf dem Gang gehen Sie nach links. Dem toten Wachter nehmen Sie die Munition ab. Neben der Zimmertür zu Apartment 454 benutzen Sie das Intercom. Billie verrät Ihnen den Code für den Aufzug. Räumen Sie ihre Küche leer und fahren Sie nach unten in den Trainingsbereich. Nach dem Plausch mit Doktor Nassif eilen Sie geradeaus und neben der Treppe nach links. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Kiara und Leo, mit denen Sie sich bekannt machen. Wenn der Alarm ertönt, wetzen Sie unten durch die Sporthalle an der Wache vorbei in den Umkleideraum. Frisch ausgerüstet geht's zu Nassifs Büro.

### Das Labor

Streifen Sie durch die leeren Wohnungen und lassen Sie Ihrer Sammelwut freien Lauf. Durch das Loch im Badezimmer Ihres Apartments gelangen Sie in das Labor. Schnappen Sie sich die Biomod-Container aus dem Schrank. Im nächsten Raum schleichen Sie an der Wand entlang, um nicht entdeckt zu werden. Wenn Sie direkt unter dem Gerät stehen, kann Sie die Kamera

## BIOMODS – UNSERE AUSWAHL



**Regeneration:** Eine Modifikation, auf die Sie nicht verzichten sollten. Bei einer schweren Schlächt rettet Ihnen diese Fähigkeit oft das Leben. Einfach einschalten, fertig!



**Schleichen:** Benutzen Sie zu Anfang die Schleichfertigkeit, damit Sie sich unbemerkt an Ihre Opfer herannähen können. Oder Sie entgehen einfach dem Kampf, da Sie niemand entdeckt.



**EMP-Angriff:** Solange Sie eine Nahkampfwaffe benutzen, kommen Sie um diese Biomod nicht herum, da Sie Ihnen sehr viele Situation erleichtert. Mit dem Schwert und dieser Modifikation deaktivieren Sie Lichtschranken, Geschütztürme, Kameras und sogar Militärs. Zudem sparen Sie einen Inventarplatz, weil Sie keine EMP-Granaten benötigen. Wenn diese Mod voll ausgebildet ist, wird Ihr Ziel umgepolt, nachdem Sie es einmal getroffen haben.



**Hacken:** Diese Mod ermöglicht Ihnen den Zugang zu allen Sicherheitssystemen und Automaten. Die Extra-Credits und das Umpolen von Geschützen machen die „Hacken“-Fertigkeit zu einem Muss.



**Stärkebooster:** Macht Ihre Nahkampfangriffe noch stärker und Sie sind in der Lage, schwere Gegenstände anzuheben und zu werfen. Auch diese Mod verbraucht keine Energie und ist immer aktiv.



**Geschwindigkeitsschub:** Gegen Ende des Spiels haben Sie es meist mit schwer gepanzerten Soldaten zu tun, die bei ihrem Ableben explodieren oder ein Gift freisetzen. Ab diesem Zeitpunkt greifen Sie aus der Distanz an und setzen hauptsächlich die Mag-Rail und den Raketenwerfer ein – deswegen empfiehlt es sich, auf den Geschwindigkeitsschub zu wachsen. So können Sie an den Gegnern vorbeisprinten und deren Geschossen ausweichen.

nicht erfassen. Setzen Sie Ihren Weg fort und erledigen Sie die beiden Feinde, sobald die Zwischensequenz zu Ende ist. Vergessen Sie nicht, sich die wohlverdiente Belohnung vom Professor geben zu lassen. Im angrenzenden Raum werfen Sie die explosive Kiste gegen die Kommode und klauen den illegalen Biomod-Container – die Hackfähigkeit können Sie dabei gut gebrauchen. Auf dem Tresen liegen eine Energiezelle und ein Multitool, im Abluftschacht ist noch ein Werkzeug versteckt. Im Flur hinter den Laserschränken schwirrt ein Bleichdokter herum, der Sie heilt. Durch den Schacht oben an der Treppe gelangen Sie auf eine Stube, über die Sie unbemerkt auf die andere Seite robben. Um die Kuttenträger loszuwerden, werfen Sie den Gasbehälter die Treppe runter. Rechts deaktivieren Sie die Kamera und nehmen das Multitool aus dem Regal. Nach der Zwischensequenz fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

### Upper Seattle

Gehen Sie nach rechts in das Café und holen Sie sich den Auftrag vom Besitzer hinter der Bar. Zur Fabrik geht es in die andere Richtung. Geben Sie den Typen kein Geld. Fluchten Sie in Richtung Sicherheitsroboter vor der Attacke. Weiter links geht's in die Fabrik.

### Die Fabrik

Die Chefin schildert Ihnen die prekäre Lage, aus der Sie sie retten sollen. Schalten Sie den

elektronischen Wachhund hinter der Tür aus. Klettern Sie dahinter auf die große Box und durch die Lüftung. Halten Sie sich links, über den schmalen Sims erreichen Sie direkt die Notfallsteuerung. Das Passwort dazu finden Sie am Fuß der Leiter. Rennen Sie die Treppe im ehemals verseuchten Raum nach unten. Der Mann verrät Ihnen den Code für die Kammer des Reparaturroboters. Da Ihnen die Wachhunde nun freundlich gesinnt sind, können Sie alles Wertvolle einsacken und zu der Frau zurückkehren.

### Lower Seattle

Per Aufzug suchen Sie die Slums auf. Steigen Sie bei Queequeg's über den Container durch das Gitter ein. Eine Granate reicht – schon sind die Bohnen Geschichte. Gegenüber befindet sich der Eingang zur Kirche. Nachdem Sie von der Ordensfahrrad begrüßt wurden, sprechen Sie im Büro nebenan mit Lin-May Chen. Im Keller statten Sie sich aus und heilen sich beim Medibot. Im Greasel Pit labern Sie mit Bookie. Bevor Sie wetten, sollten Sie speichern. Danach reden Sie mit Eddie. Auf dem Weg nach draußen kontaktieren Sie Ava Johnson über das Holocomm und quatschen mehrfach mit Leo. Im Außenbereich verschwinden Sie durch die Falltür in die Kanalisation. Beseitigen Sie die zwei Ungetumme und holen Sie sich die Red Greasel Gun – diese ist stärker als normale Pistolen. Zwingen Sie sich in Heron's Loft um ka-



Hier haben Sie drei Möglichkeiten: Links über das Geländer steigen, hinter der Tonne rauskriechen oder rechts um die Ecke das Sicherheitssystem lahm legen.



Von wegen „einbruchssicher“. Die geschlossene Tür und das verdrahtete Fenster nützen nichts, da Sie gemütlich über den Container einsteigen, ohne den Alarm auszulösen.

putten Fahrstuhl unter die Bodenplatte und steigen Sie durch den Tunnel nach oben. Sie landen genau neben dem gleich toten Greasel. Besuchen Sie Apartment 21 und holen Sie sich den Hack-Auftrag. In der Arena stauben Sie die Mause ab und wetten auf eines der Tiere, nachdem Sie gesichert haben. Informieren Sie sich bei dem Omar-Handler, was er für Sie bereithält, und machen Sie sich auf den Weg nach oben.

## Der Pilot

Sie haben zwei Möglichkeiten, sich einen Reiseführer zu besorgen: Befreien Sie Ava aus der Gefangenschaft oder lassen Sie Sid Blacks Heli aus. Letzteres ist der einfache Weg. Um Sid anzuwerben, klettern Sie in Heron's Loft im Fahrstuhlschacht nach oben. Meiden Sie das Sichtfeld der Kamera! Plündern Sie die Lagerräume, bevor Sie Sophias Büro betreten und ihr die 250 Credits aushändigen. Die Wachen sind danach freudlich gesinnt. Bummeln Sie ungestört durch den Hangar und raumen Sie das Waffenlager leer.

## Lamar

Gehen Sie jetzt zurück zur Fabrik. Sie laufen direkt zwei Feinden in die Arme. Zusätzlich bewacht ein Scharfschütze den Fahrstuhl. Oben angekommen, klettern Sie über die Balken in den Schacht neben dem Bürofenster und platzieren mitten in die Besprechung.

## Upper Seattle

Holen Sie sich Ihre Entlohnung vom Cafe-Besitzer. Falls Sie knapp bei Kasse sind, besuchen Sie die Historical Site. Dort deaktivieren Sie die Kamera mit einem Multitool und hacken das Terminal. Die Sicherheitskameras beseitigen Sie mit einer Waffe, die Glas pulverisieren kann. Eilen Sie zur Metro-Station und kaufen Sie sich entweder einen Pass für 250 Credits oder schleichen Sie durch das Loch am Eingang hinter den Schalter.

## WTO-Air Terminal

Sprechen Sie mit dem Captain und laufen Sie in den nächsten Raum. Biegen Sie nach links ab und unterhalten Sie sich mit Klara, die hinter dem Glasfenster steht. Lassen Sie die Glaskugel hinter sich und betreten Sie das Büro von Donna Morgan. Nachdem Sie das Hologramm angesehen haben, heben Sie das Multitool auf. Wenn der Civic Manager sein Büro verlässt, knacken Sie seine Schranke und hacken den Sicherheitscomputer. Genehmigen Sie Queequeg's Zonenlaubnis und holen Sie sich bei nächster Gelegenheit die Belohnung. Anschließend geht's zurück nach Upper Seattle in den Nachtclub.

## Der Nachtclub

Nachdem Sie sich am Eingang erkundigt haben, was das Besondere an dem Club ist,

bezahlen Sie die 100 Credits und suchen den Besitzer um oberen Stockwerk. Er hält einen Mordauftrag für Sie bereit. Auf der Tanzfläche der unteren Ebene reden Sie mit Lionel. Er gibt Ihnen den Pass zum Treppenhause, wenn Sie seine Schulden begleichen. Von Upper Seattle aus betreten Sie die Emerald Suits.

## Emerald Suits

Sprechen Sie mit dem Hausmeister und betreten Sie anschließend das Treppenhause, das Sie direkt zum Penthouse führt. Erledigen Sie den Spiderbot im Wohnzimmer. Links an der Wand hacken Sie den Sicherheitscomputer und deaktivieren die Lichtschränke. Eilen Sie zur Bar und untersuchen Sie den Datacube, der hinter den beiden Flaschen liegt. Weiter geht's die Treppen nach oben, wo Sie sich unter die Kamera schleichen und das Gerät sabotieren. Im Schlafzimmer öffnen Sie den Tresorraum und lesen den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Hinterher verwandeln Sie die Glasscheibe zu Staub und packen das Waffen-Upgrade sowie das Energieschwert ein. Verlassen Sie nun das Penthouse und gehen Sie die Treppe nach unten. Auf halbem Weg betreten Sie den Luftungsschacht und erledigen den Bot mit einer EMP-Granate. Durchsuchen Sie das westliche Apartment, klettern Sie zurück und nehmen Sie sich die nördliche Wohnung vor. Anschließend kehren Sie auf den Korridor zurück und gehen die Treppe am Ende des Gangs nach oben. Benutzen Sie das Intercom des Raums 2226. Erklären Sie dem Mann, dass Sie sich um die Lieferung kümmern. Sagen Sie dem Kerl, dass Kurzzeit tot ist, und erleichtern Sie ihm um 200 Credits. Danach schalten Sie ihn und seinen Bodyguard aus. Im Schlafzimmer deaktivieren Sie die Lichtschränke mit einem Multitool und packen die Gegenstände in Ihren Rucksack.

## Der Nachtclub 2

Holen Sie sich Ihre Belohnung vom dem Besitzer des Clubs. Besuchen Sie den VIP-Bereich und sprechen Sie mit dem Omar-Handler. Kaufen Sie allerdings noch keine Gegenstände. Im ersten Stockwerk finden Sie gleich neben der Treppe die Tür zum Keller. Unten hacken Sie den Computer und schalten die Lichtschränke und die Kameras ab. Untersuchen Sie den Datacube an dem Container und kehren Sie in den VIP-Bereich zurück. Sprechen Sie mit dem Handler und kaufen Sie ein. Upgraden Sie Ihre Hackfähigkeit und rüsten Sie Ihre Nahkampfangriffe mit der EMP-Mod auf. Vom Balkon aus springen Sie nach links und klettern in den Luftungsschacht. Verlassen Sie die Abstellkammer und schleichen Sie nach links. Biegen Sie nach rechts ab und kriechen Sie in den nächsten Luftungsschacht, wo Sie einen Spiderbot deaktivieren. In dem kleinen Büro nehmen Sie die SMG an sich, die unter dem Tisch liegt. Zudem reifen Sie sich den Softkey

aus dem Regal unter den Nagel. Eilen Sie zum Balkon zurück und verlassen Sie den Nachtclub. Teilen Sie Sid mit, dass seine Schulden beglichen sind, und heben Sie mit ihm ab.

## MAKO BALLISTICS

### Der Einbruch

Falls Sie Geld und Ausrüstung benötigen, öffnen Sie zunächst die Tür und steigen die Treppe nach unten. Hacken Sie den Ziffernblock um die Lichtschränke zu deaktivieren. Nachdem Sie die Treppe erledigt haben, eilen Sie nach links, plündern die Kiste und erleichtern den Bankautomaten am Ende der Treppe. Zurück auf dem Balkon, klettern Sie aufs Dach, wo diverse Utensilien verstreut liegen. Vom Startpunkt aus springen Sie nach unten auf das Vordach. Schleichen Sie rechts entlang. Nutzen Sie die Kiste als Deckung vor der Kamera. Schließlich betreten Sie das Gebäude durch den Luftungsschacht.

### Die Mag Rail

Innen lesen Sie den Datacube, der auf dem Tisch liegt. Auf dem Flur befindet sich gleich links eine Kamera, schrag gegenüber auf der Galerie ist noch so ein Prachtexemplar. Passen Sie die Patrouille ab und schleichen Sie nach rechts aus dem Zimmer. In der Nische deaktivieren Sie das Überwachungssystem. Der Gang ganz links führt Sie zum Waffenlabor. Alternativ können Sie auch durch das Gitter in der Decke steigen. Leider haben Sie nicht die Möglichkeit, es beiden Parteien recht zu machen – selbst wenn Sie die Tür blockieren. Verschonen Sie den Wissenschaftler und nehmen Sie die Waffe mit.

### Das Biolab

Machen Sie sich auf den Weg zum Biolab-Aufzug. Die Stufen nach unten, unter dem Laufgitter durch den Wartungsgang und auf der anderen Seite im Raum ohne Tür. Die Leiter hoch. Sprechen Sie mit den beiden Frauen und schnüffeln Sie anschließend in dem angrenzenden Labor rum. Befreien Sie den Außenmischer, der alle Wachen und Wissenschaftler ruhig stellt – Sie selbst bleiben unversehrt. Gehen Sie nach oben und durchsuchen Sie den Wachraum. Im Regal liegt ein Datacube, dem Sie den Zugangscodex zum Büro entnehmen. Setzen Sie Ihren Weg fort und schnappen Sie sich den Biomed-Container aus dem Schrank. In dem kleinen Büro benutzen Sie die Tastatur des Computers. Kehren Sie aufs Dach zurück, wo Sie bereits von Ihrem Piloten erwartet werden.

## KAIRO

### North Medina

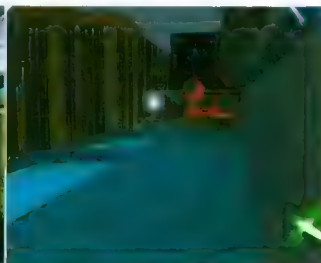
Laufen Sie nach links und öffnen Sie das Tor. Marschieren Sie geradeaus, bis Sie den Emp-



Die traute Zweisamkeit unterbrechen Sie jäh, wenn Ihre Rakete aus dem Versteck heraus dazwischenplatzt.



Hier schaffen Sie den großen Sprung zum VIP. Übers Dach kommen Sie ohne Probleme in die Star-Lounge.



Steigen Sie dem Pförtner aufs Dach und schieben Sie die Kiste als Sichtschutz vor sich her.



fang erreichen. Dort sprechen Sie mit der WTO-Steuerprüferin. Biegen Sie nach rechts ab und gehen Sie die Rampe nach oben. Oben reden Sie mit NGs Managerin und wählen Queequeg's. Nach dem Gespräch fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und gehen links die Rampe nach unten. Fahren Sie mit dem Aufzug zur Moschee. In der Haupthalle unterhalten Sie sich zuerst mit Billie Adams, danach mit Saman. Nehmen Sie die Tur in den Westen Richtung Medina-Bereich und eilen Sie die Treppen nach unten. Suchen Sie nach Mrs. Ameer und sprechen Sie mit ihr. Danach holen Sie sich noch mehr Informationen von dem Arzt. Verlassen Sie das Gebäude nach North Medina. Laufen Sie an den Gittern vorbei die Treppen nach oben. Biegen Sie nach rechts ab und holen Sie sich einen neuen Auftrag von dem Mann, der hinter den Gitterstaben steht. Gehen Sie die Treppe wieder nach unten und biegen Sie nach rechts ab. Nachdem Sie den lastigen Verkäufer abgeschüttelt haben, geht's um die Ecke nach oben. Holen Sie sich einen Auftrag von Leo und sprechen Sie mit dem Omar-Handler. Kaufen Sie die Biomod-Container. Eilen Sie zu den ersten Treppen zurück, wo Sie den Mordauftrag erhalten haben. Noch ein Stockwerk weiter oben betreten Sie Dr. Nassifs Appartement. Fragen Sie Maskun aus und verlassen Sie die Wohnung. Im oberen Stockwerk schieben Sie die beiden Fässer beiseite und erledigen den Bot im Luftungsschacht. Setzen Sie sich mit den Bewachern auseinander. Nachdem Sie die beiden Databücs untersucht haben, betreten Sie South Medina.

#### South Medina

Biegen Sie nach rechts ab und klettern Sie an den zwei Leitern beim Helipad nach oben. Lesen Sie die Infos aus den Databücs und begeben Sie sich wieder nach unten in den Hof. Sprechen Sie mit dem Manager des Cafés. Laufen Sie nun am Tresen vorbei und gehen Sie nach links. Machen Sie die drei Wegelagerer fertig und betreten Sie das Greenhouse. Im Hof schleichen Sie an der Kamera vorbei und hacken den Sicherheitscomputer hinter den Kisten. Laufen Sie in Richtung Warenlager und locken Sie den Sicherheitsroboter vor das Geschütz. Danach knacken Sie innen die Tur zum Luftfilter, indem Sie die explosive Kiste dageschmettern, und zerstören die Anlage mit der zweiten Kiste. Nach der Explosion steigen Sie durch die nun zugängliche Bodenplatte aus dem Kellerraum mopsen Sie sich den Biomod-Container. Verlassen Sie das Grundstück. Zwei Anhänger der Kirche lauern Ihnen in der Gasse auf. Sobald Sie den Kampf für sich entschieden haben, betreten Sie das Arcology-Gebäude. Zeigen Sie dem Wächter Ihren Pass.

#### Arcology

Schnappen Sie sich die Credits und laden Sie die Karte aus dem Databuc herunter. Folgen

Sie dem Gang nach Süden und begeben Sie sich zu dem Templar-Schalter. Sprechen Sie mit dem Mann, der hinter dem Schalter sitzt – welche Antworten Sie geben, ist egal. Rennen Sie nach Osten und sprechen Sie mit dem NG-Hologramm. Suchen Sie in der Nähe des Aufzugs zur Tarsus-Akademie nach dem Luftungsschacht. Sobald Sie die Laser deaktiviert haben, kriechen Sie geradeaus in den nächsten Schacht. Nachdem Sie das Gespräch der beiden Soldaten belauscht haben, eilen Sie zum Aufzug zurück und betreten die Akademie.

#### Tarsus-Akademie

Passieren Sie den Empfangsbereich, laufen Sie im Karree und betreten Sie den verbarackierten Raum im Süden. Machen Sie die Gressel kalt und holen Sie sich die Belohnung bei dem Wächter an der Tür ab. Zurück im Raum, klauen Sie den Container und klettern in das Ventilationssystem. Unten angekommen, sprechen Sie mit den Kindern. Über den Tisch erreichen Sie den oberen Luftungsschacht. Robben Sie bis nach hinten durch und springen Sie in den Raum im Norden. Legen Sie das Geschütz lahm und weichen Sie der Kamera aus. Knacken Sie das Sicherheitsterminal, um den Safe zu plündern. Schließlich überprüfen Sie den Holo-Computer und lesen die Databücs. Öffnen Sie die Tur und laufen Sie an dem Reparaturroboter vorbei. Springen Sie nach unten und machen Sie die drei Wachen fertig. Wetzen Sie zurück in den Raum, wo Sie den Computer gefunden haben, und steigen Sie die Treppe nach oben. Hinter dem Empfangsschalter manipulieren Sie den Rechner, um Mina Ameer zu immatrikulieren. Verlassen Sie jetzt die Akademie und kehren Sie auf Level 108 zurück. Dort melden Sie die Verbrechen auf der Wache. Gleich ums Eck betreten Sie die Corporate Suites.

#### Corporate Suites

Nach der Begrüßung stürmen Sie die Eingangshalle und erledigen alle Widersacher. Nutzen Sie die Theke als Deckung. Im nächsten Raum hacken Sie den Sicherheitscomputer und verkrümeln sich durch die Falltür in den Untergrund. In dem Konferenzraum auf der linken Seite finden Sie den Sicherheits-Chef, den Sie meucheln. Folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie zur Laserschranke gelangen. Mittels Multi-tool schalten Sie das Hindernis aus. Anschließend erledigen Sie die beiden Soldaten. Öffnen Sie die Tur im Westen und machen Sie sich auf den Weg zum Labor.

#### Dr. Nassif

Im ersten Raum hacken Sie das Sicherheitsterminal und kummern sich anschließend um die Bots. Entriegeln Sie den Schrank und schnappen Sie sich den Biomod-Container. Auf der unteren Ebene sprechen Sie mit Dr. Nassif. Sobald Ihre Mission abgeschlossen ist, eilen Sie zurück zum Hangar.

#### Hangar 24

Benutzen Sie den Aufzug „Arcology Air Terminal“. Gehen Sie eine Ebene tiefer und sprechen Sie mit der Frau an der Rezeption. Betreten Sie Hangar 24 und erledigen Sie die beiden Wächter. Schleichen Sie in den Rücken des Militärs, den Sie alsbald deaktivieren. Lesen Sie den Databuc, der in der Truhe liegt. Kummern Sie sich um den letzten Hologramm-Nachricht ab. Mit dem neuen Zugangscode öffnen Sie das nächste Tor. Unten angekommen, knacken Sie schnell den Wandsafe und sehen die Informationen an. Kehren Sie zum Empfang zurück. Dort berichten Sie der Steuerbeauftragten von den Geschehnissen.

#### Hangar 23 und Abflug

Betreten Sie den Gang, der zum Hangar 23 führt. Biegen Sie in den ersten Flur auf der linken Seite ab und steigen Sie die Leiter nach oben. Sprechen Sie mit dem Mann und nehmen Sie ihm 750 Credits ab. Es ist an der Zeit, NG-Resonance aufzusuchen, um Informationen auszutauschen. Gehen Sie nun die Rampe nahe der Akademie nach unten. Hupfen Sie durch das Loch in der Wand, wobei Sie auch einen Blick hinter die Tonne riskieren sollten. Biegen Sie nach Osten ab und passieren Sie die beiden Wachen. In dem kleinen Gang plündern Sie den Schrank und hacken den Computer. Anschließend besuchen Sie noch Ihre Auftraggeber in der Stadt: Maskun, den Omar, Leo, Frau Ameer sowie den Mann hinter den Gitterstaben. Wenn Sie jetzt noch einmal zu Leo gehen, gibt er Ihnen 400 Credits für Ihre Mühen. Nachdem Sie alle Belohnungen kassiert haben, heben Sie nach Trer ab.

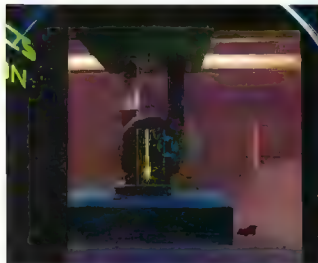
#### TRIER

#### Tracer Tong

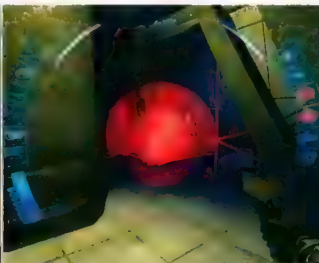
Biegen Sie nach rechts ab und laufen Sie durch die Gassen, bis Sie Queequeg's entdecken. Innen reden Sie mit dem Manager und David Kurczek. Gehen Sie zum Helipad zurück und schwafeln Sie mit den Anhängern des Ordens. Betreten Sie die Kneipe und steigen Sie die Treppe nach unten. Dort unterhalten Sie sich mit Monica Platz und Sid. Lehnen Sie sein Angebot ab und erforschen Sie den Rest des unteren Stockwerks. In dem kleinen Nebenraum sprechen Sie mit Ava und Tracer Tong. Im oberen Stockwerk sprechen Sie mit dem Händler Sudlich der Kneipe zerstauben Sie die Schaulenster des lokalen Waffenladens. Weiter geht es in Richtung Queequeg's, laufen Sie allerdings weiter nach Osten. Betreten Sie das SSC-Hauptquartier und schlurfen Sie nach rechts.

#### SSC-Hauptquartier

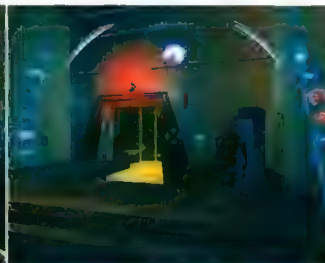
Sobald das Gespräch zu Ende ist, gehen Sie durch die Tur und laufen weiter geradeaus in das Beweismittelarchiv. Sie pulverisieren



Ohne Filter ist nur für die Harten. Als bald rückt die Sekte an, um sich zu rächen. Einsteigen bringt einen Bio-Container.



Machen Sie es wie die großen Iraker: Verschwinden Sie links durch das Loch in den Untergrund.



Der nächste Insasse der Zelle wird sich über ein wertvolles Fundstück freuen, das er vor dem Miefquirl findet.

die Glasscheibe, umgehen die Sicherheitsvorkehrungen und bedienen sich. Lesen Sie den Databuc und gehen Sie ins obere Stockwerk. Sehen Sie sich das Verhör an und gehen Sie in den Besucherraum.

## Black Gate

Holen Sie sich die Belohnung von dem B-Manager und biegen Sie außen nach rechts ab. In der kleinen Gasse öffnen Sie das Gitter. Ruchern Sie unten das Gressel-Nest aus. Im Hof angekommen, erledigen Sie die Patrouillen. Halten Sie sich rechts und öffnen Sie die Tür neben dem Müllcontainer. Im nächsten Raum deaktivieren Sie die Kamera und steigen die Sprossen nach oben. Neutralisieren Sie die beiden Wachposten. Räumen Sie die Kisten beiseite und öffnen Sie den Geheimgang. Dann fahren Sie Sie mit dem Aufzug zu dem Labor.

## Black Gate Labor

Huschen Sie zur Tür links. Hacken Sie den Computer und zwingen Sie sich in den Lüftungsschacht. Füllen Sie Ihren Rucksack in der kleinen Kammer und steigen Sie in den weiterführenden Ventilationschacht. Die zwei Paladine im nächsten Gang stellen Sie ruhig und ändern den Kurs nach links. Deaktivieren Sie die Lichtschranken und sprechen Sie mit den Frauen. Gehen Sie in den nächsten Raum und lassen Sie den Außenbereich frei. Danach laufen Sie zum Lüftungsschacht zurück und biegen bei nächster Gelegenheit links ab. Rennen Sie bis nach hinten durch und gehen Sie erneut nach links. Schlagen Sie die Scheibe von Tracer Tong's Büro ein, lesen Sie dort den Databuc und packen Sie die Bio-mod-Container ein. Zurück im SSC-Hauptquartier, reden Sie mit Dummer und Nicolette und erhalten eine Karte für Samans Versteck. Bevor Sie abdampfen, besuchen Sie die Taverne, sprechen mit Tong und heuern Ava als Pilotin an.

## Rauchstadt

Sprechen Sie mit Crazy Wendy und erledigen Sie den Wachter, der in der nächsten Gasse patrouilliert. Danach reden Sie mit dem Jungen Billy, damit er Ihnen die Positionen der Wachter auf Ihrer Karte markiert. Am Ende der Gasse, in der Sie Billy gefunden haben, klettern Sie auf den Müllcontainer und springen über das Gelande. Schalten Sie den Geschützturm mit einer EMP-Granate aus und kraxeln Sie auf den Kostenstapel. Werfen Sie den Kultanhangern Granaten vor die Füße. Hopsen Sie über die Brustung und kummern Sie sich um den letzten Soldaten. Klettern Sie die Leiter runter und schalten Sie den Sicherheits-Bot aus. Weiter geht's nach rechts, wo Sie die Lichtschranken deaktivieren. Plündern Sie die Schranke und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

## Templar-Kirche

Suchen Sie hinter den Kisten Deckung. Schalten Sie die lastige Kamera ab und kummern Sie sich

um die drei Krieger in der Halle. Werfen Sie eine EMP-Granate in Richtung Geschützturm. Lesen Sie die Notiz auf dem Altar und gehen Sie in die Tür rechts davon. Dort hacken Sie den Computer und laden die Infos runter. Kehren Sie zum Landeplatz zurück und fliegen Sie nach Threr.

## Das schwarze Tor

Gehen Sie in Richtung des schwarzen Tors. Nach den Gesprächen eilen Sie zur Taverne und sprechen mit Tracer Tong. In der Fabrik eilen Sie zum Maintenance-Bereich und klettern die Leiter nach oben. Sobald Sie den ersten Reaktor erreichen, zwingen Sie sich in den Lüftungsschacht auf der linken Seite und krabbeln bis nach hinten durch. Verlassen Sie den Schacht und aktivieren Sie dort den zweiten Reaktor. Weiter geht's unten an der Leiter die Steinstrufen hoch zum Gate-Control-Raum. Hacken Sie den Sicherheitscomputer und starten Sie den Teleporter. Zu guter Letzt springen Sie in die leuchtende Energiekugel.

## ANTARCTICA

### J. C. Denton

Sprechen Sie mit dem Alien-Anführer und lesen Sie den Databuc, der in dem Regal liegt. Danach erforschen Sie die Eiswelt. Klettern Sie die Leiter an dem Zelt nach oben und plündern Sie die Vorräte der Templar Manipulieren Sie die Sicherheitsanlagen. Lesen Sie alle Databucs und verlassen Sie das Zelt. Befreien Sie den Grey aus der Kiste und schlurfen Sie nach Nordosten. Erledigen Sie die gepanzerten Wachen aus sicherer Distanz. Marschieren Sie in J. C. Dentons Residenz nach links zum Hologramm und benutzen Sie anschließend den Transporter. Nachdem Sie mit dem Gray gesprochen haben, nutzen Sie die einmalige Gelegenheit und schnappen sich das Drachenzahnschwert, das auf dem linken Regal liegt. Benutzen Sie die Transporter, bis Sie auf Billie treffen. Der Kampf sollte für Sie kein Problem darstellen. Nach dem Gespräch mit J. C. verlassen Sie diesen Ort. Laufen Sie ins Zelt und sprechen Sie mit Saman. Danach ballern Sie sich den Weg frei und flüchten zu dem Gang im Westen.

### Die Flucht

Schlagen Sie sich auf die andere Seite des Gebäudes durch und eilen Sie nach Norden. In dem kleinen Durchgang gehen Sie rechts in Bereich B. Deaktivieren Sie die Laser und biegen Sie nach links ab. Folgen Sie dem Schild zum Generatorraum. Springen Sie über das Gelande auf die Rohre und zwingen Sie sich in den Lüftungsschacht. Halten Sie sich rechts. Sie kommen auf halbem Weg an einer Gefangenzelle vorbei. Falls Sie den Paladin aus seiner misslichen Lage befreien, greift er Sie an. Um die Ecke im Nordwesten steht der Generator. Legen Sie den Hebel um und laufen Sie zum Startpunkt dieser Zone zurück. Am ersten Bauwerk nehmen Sie die Treppe

nach oben und kontaktieren Ihren Piloten. Seien Sie auf der Hut, da neue Feinde in der Gegend patrouillieren. Laufen Sie nach Nordwesten, bis Sie den Helikopter entdecken. Über die Treppe erreichen Sie das Helipad.

## KAIRO 2

### Alte Bekannte

Klettern Sie die Treppe nach unten und laufen Sie nach links. Sagen Sie dem Elitesoldaten, dass Sie auf seiner Seite sind, und plaudern Sie mit dem Café-Manager. Erzählen Sie ihm von den Entdeckungen. Betreten Sie North Medina. Bequemen Sie sich zur Moschee und reden Sie mit Leo. Geben Sie ihm 500 Credits und laufen Sie links die Treppe nach oben. Sprechen Sie mit Maskini Nassif und begeben Sie sich ins nächste Stockwerk. Erledigen Sie die Attentäter und holen Sie sich von Maskini eine Belohnung ab. Danach geht's in der Moschee weiter.

### Moschee

Packen Sie die Mag-Rail aus und ballern Sie sich durch die Gegnerhorden. Links steht ein gepanzelter Soldat, rechts wartet ein Paladin auf Sie. Betreten Sie die Haupthalle und erledigen Sie den Bot sowie die restlichen Gegner. Besuchen Sie die Krankenstation, um den Arzt und Frau Amer zu treffen. Anschließend betreten Sie den Arcology Level 107. Nachdem Sie beide Stockwerke gesichert haben, sprechen Sie mit NG-Resonance. Nun geht's runter zum Maintenance-Bereich, wo Sie Klara Sparks vor den WTO-Soldaten retten. Hinterher fahren Sie mit dem Aufzug zum Flugterminal.

### Hangar 24

Erledigen Sie den Elitewächter der Illuminaten mit einigen Schüssen. Laufen Sie nun zu Hangar 23 und sprechen Sie mit Dr. Nassif. Reden Sie mit dem Soldaten, der vor dem Tor Wache hält, und betreten Sie anschließend den Lagerraum. Verlassen Sie den Hangar und biegen Sie im Gang nach rechts ab. Nachdem Sie die Lichtschranken ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach oben und aktivieren den Peilsender. Machen Sie sich nun auf den Weg zu Hangar 24. Wenn Sie gegen die Illuminaten sind, verwiegern Sie Dr. Todd die Blutprobe. Danach müssen Sie allerdings jede Menge Soldaten erledigen. Machen Sie auf dem Absatz keck und verdundeln Sie sich durch den Luftschaft. Auf der anderen Seite kommen Ihnen die SSC-Jungs zu Hilfe. Kombiniere Sie hier die Sichtverbesserung mit der Mag Rail – stoppen Sie die Angreifer. Hacken Sie den Computer vor Pauls Container und treffen Sie eine Entscheidung. Danach kehren Sie zu Hangar 23 zurück und verlassen Kaaro mithilfe der Landevorrichtung.

## LIBERTY ISLAND

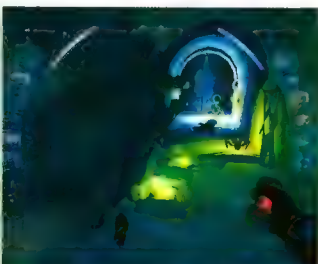
### Showdown

Packen Sie die Raketenwerfer aus und lenken Sie die Raketen auf die Feinde. Nachdem Sie aufgeräumt haben, schlagen Sie sich nach Süden durch und biegen rechts ab. Dort betreten Sie das ehemalige UNATCO-Hauptquartier. In dem kleinen Häuschen wartet Leo auf Sie. Nach der Unterhaltung betreten Sie das Gebäude und schlagen sich zum untersten Level durch. Folgen Sie den Schildern zum Aquinas-Control-Room. Der Anführer der Penner knickt gegen Bares Munition raus. Wenn Sie den Aquinas-Computer erreicht haben, hacken Sie das Terminal und übertragen die Daten. An diesem Punkt entscheiden Sie, welches Ende Sie wollen. Entweder unterstützen Sie eine der drei Parteien oder Sie schlagen sich allein durch. Danach verlassen Sie die Ruine. Außen warten auf jeden Fall viele Gegner auf Sie. Erfüllen Sie die neuen Missionsziele und genießen Sie den Abspann.

MICHAEL MEYER, ANSGAR STEIDLE



Die Templar wissen nicht, wie ihnen geschieht. Dank Sekundärfürer der Mag Rail fehlt gleich sein Nebenmann.



Glück für die Blechspinnen: Das Gressel-Gift wirkt nur bei lebenden Organismen, leuchtet aber ganz hübsch im Dunkeln.



# Afrika Korps vs. Desert Rats

Die Hitze des Wüstensandes flimmert während der heißen Gefechte in Afrika Korps vs. Desert Rats förmlich aus dem Monitor. Damit Sie trotzdem einen kühlen Kopf bewahren, gibt's von uns die besten Taktiktipps.

## GRUNDLAGENTIPPS

### Pausenmodus

Baldur's Gate-Spieler kennen das. Vor jeder Aktion wird auf die Leertaste gehämmert, um das Spielgeschehen einzufrieren. So auch in diesem Taktikspiel. Die Missionen überraschen immer wieder mit plötzlichen Skript-Ereignissen. Geraten Sie dann nicht in Panik, sondern schalten Sie cool in den Pausenmodus um, damit Sie in aller Ruhe die Lage sondieren und entsprechende Befehle geben können.

### Truppenmanagement

Gewöhnen Sie sich an, Ihre Truppenverbände immer mit den gleichen Hotkeys zu belegen. So müssen Sie im hektischen Gefecht nicht erst wieder überlegen, ob die Stuart-Panzer nun auf Tastendruck „4“ oder „5“ anrollen. Wer mit einem strikten Einheitenschema arbeitet, ist klar im Vorteil. Besonders in Mehrspieler-Partien ist das ein Muss.

### Heldenbonus

Ihr jeweiliger Held gehört grundsätzlich in ein Fahrzeug oder an ein Artillerieschütz. Setzen Sie ihn möglichst in das stärkste Kampffahrzeug. Dort machen sich die Boni auf Kampfkraft und Sichtweite am effektivsten bemerkbar. Wenn es die Situation erfordert, wechseln Sie das Fahrzeug, in dem sich der Held befindet. Ein Beispiel: In einer der ersten Missionen der Story müssen Sie zunächst einen alliierten Angriff zurückschlagen. Für diese Aufgabe sitzt der Held in einem Panzerfahrzeug. Nachdem Sie die Gegner in die Flucht geschlagen haben, rücken Sie auf das gegnerische Lager vor. Bei dieser Aufgabe kommt der Artillerie große Bedeutung zu – platzieren Sie den Helden daher an einem solchen Geschütz.

### Richtig speichern

Auch der vorsichtigste Taktiker kann sich mal von Grund auf verplanen. Legen Sie daher immer zu Beginn einer Mission einen Spielstand an. Auch vor größeren Gefechten oder nach bestimmten Skriptereignissen speichern Sie lieber gesondert ab, falls Sie sich mit der Quicksave-Funktion verhaspeln oder die Mission ungünstig verläuft. Übrigens spielt der Glücksfaktor bei aller Taktik immer noch eine Rolle. Probieren Sie es aus. Bringen Sie Ihre Truppen in Stellung und speichern Sie vor dem anstehenden Gefecht ab. Sie werden sehen, dass bei mehrfacher Wiederholung der Szene die Verluste immer anders ausfallen. Wenn Sie genügend Zeit investieren können, spielen Sie ein Gefecht mehrfach, speichern jedes Mal am Ende und suchen sich dann das beste Ergebnis aus, bevor Sie weitermachen.

### Hagen und pflegen

Vermeiden Sie Verluste, wo es geht. Ihre Truppen profitieren von ihrer Erfahrung und sind dann in den folgenden Gefechten schlagkräftiger. Setzen Sie vor allem bei den Panzer- und Artillerietruppen auf erfahrene Veteranen. Bei der Infanterie sind Verluste nicht ganz so tragisch. Besonders Augenmerk verdienen Ihre Spezial-einheiten, die Sie für gute Leistungen erhalten. Verheizen Sie diese Spezialisten auf keinen Fall.

### Einheitenwahl

In der Regel ist die vom Programm vorgesehene Truppe ausreichend, um den bevorstehenden Auftrag zu erledigen. Trotzdem ist es in der Regel besser, mal auf ein paar Infanteristen, einen Transport-Lkw oder ein Motorrad zu verzichten, wenn Sie dafür einen weiteren Panzer ins Gefecht miteinbringen können.

### Wo steht der Feind?

Je besser Sie die Missionskarte und die Truppenverteilung des Gegners kennen, desto effektiver planen Sie Ihre Strategie. In Missionen ohne großen Zeitdruck nutzen Sie die ersten Minuten lediglich zur Aufklärung. Am einfachsten funktioniert das, wenn Sie über Kundschafter verfügen, denn die Jungs werden sehr spät vom Gegner wahrgenommen. Dadurch spionieren Sie ganze Kartenabschnitte unbemerkt aus. Selbst wenn ein Angriff unmittelbar bevorsteht, sondieren Sie

erst einmal so lange wie möglich die Karte und warten Sie ab, von welchen Seiten Sie attackiert werden und wo der Gegner seine Artillerie stationiert hat. Wenn Sie genügend Wissen gesammelt haben, starten Sie die Mission einfach neu und bereiten sich entsprechend vor.

### Die richtige Taktik

Sie haben die jeweilige Mission in aller Regel schon halb gewonnen, wenn Sie die zur Verfügung stehenden Truppen richtig einsetzen. Wer seine Artillerie einfach nach vorne oder Panzer einzeln ins Gefecht schickt, verdient eigentlich die sofortige Degradierung. Lesen Sie, wie Sie es richtig machen.

1. Standardmäßig werden alle Ihre Einheiten mit der Option „Feuer frei“ ins Gefecht geschickt. Kluge Feldherren schalten jedoch sofort nach Spielbeginn erst einmal in den Modus „Feuer halten“. So vermeiden Sie ungewollte Schusswechsel – schließlich sind Sie der Feldherr und die meisten Taktiken sind am effektivsten, wenn Sie die genaue Kontrolle darüber behalten, welche Einheit wann auf welches Ziel feuert.
2. Postieren Sie Ihre Artillerie immer in zweiter Reihe oder, falls das Gelände es hergibt, auf erhöhten Positionen. Graben Sie die Jungs immer ein, um besser geschützt zu sein.
3. Infanterie ist im freien Gelände meist nur Kanonenfutter. Halten Sie daher Ausschau nach Schutzgräben oder Gebäuden, um sich dort zu verschansen. Rechnen Sie aber immer damit, dass Gebäude oder Gräben schon vom Gegner besetzt sein können – also gilt: Aufklaren nicht vergessen!
4. Panzer sind am effektivsten, wenn sie im Verband angreifen. Wenn Sie sich unbemerkt vor gegnerischen Stellungen aufbauen können, graben Sie die Panzer ein, suchen sich die Ziele aus und geben den Feuerbefehl. Bei großen Schlachten zählt es sich aus, zusätzliche Panzer bereitzuhalten, die dem Gegner in die Flanke oder gar in den Rücken fallen. In der Regel konzentrieren sich die gegnerischen Einheiten zunächst auf ihre Angreifer. Nutzen Sie das aus, um den Gegner mit weiteren Einheiten zu überraschen. Wie das Ganze in der Praxis aussehen kann, erfahren Sie in unseren Tipps zu den ersten Missionen.



Achten Sie auf die maximale Schussweite Ihrer Truppen. Bevor die gegnerischen Truppen auch nur einen Kratzer in unser Fahrzeug machen können, liegen sie schon allesamt am Boden.



Solche strategisch günstigen Positionen lassen sich wunderbar ausnutzen, um störungsfrei gegnerische Truppen zu beharken. Versuchen Sie solche Stellungen mit allen Mitteln zu halten.



## ANGRIFFSSTELLUNG

Nachdem Sie gegnerische Truppen aufgespürt haben, bringen Sie zunächst die Artillerie in Stellung (1). Als schützende Abwehrfront werden Panzereinheiten etwas vorgelagert eingegraben (2). Im Hintergrund, durch den Hügel verdeckt, wartet eine weitere, mobile Panzertruppe (3), um den Gegner von der Flanke her zu attackieren. Wichtig: Vergessen Sie bei solchen Manövern nicht, Ihren Truppen den Befehl „Feuer halten“ zu geben, sonst wird Ihre ganze Taktik zunichte gemacht und Ihre Einheiten beginnen, wild um sich zu ballern.

## HINTERHALT LEGEN

Die Situation: Zwei alliierte Panzer wollen Ihren Truppen über eine Passstraße in den Rücken fallen. Die Lösung: Bringen Sie die Artillerie (1) so in Stellung, dass Sie freien Blick zur Straße haben (2). Eine starke Panzertruppe wird abseits auf der Straße postiert (3). Graben Sie die Einheit ein. Sobald die Gegner vorrücken und ihre Nase um die Ecke strecken (4), eröffnen Sie das Feuer mit Ihrer geschützten Panzertruppe. Falls Sie Grenadiere in der Truppe haben, ziehen Sie die Jungs sicherheitshalber hinzu. In solch engem Gelände haben Sie genug Deckung.

## STORY-MODUS

### Die Straße zur Freiheit

1. Der Einstieg in die Geschichte gestaltet sich recht gemächlich. Marschieren Sie mit Ihrer Heldengruppe langsam in Richtung Canyon in der linken Kartenhälfte, der direkt zum Flugzeug führt.
2. Sobald Gegner auftauchen, wirft sich der Trupp bauchlings in den Staub. Halten Sie die Gruppe dicht beieinander und zerstreuen Sie die Jungs nicht zu sehr.

### Durchbruch

1. Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, schnurstracks in die Oase reinzulatschen. Lassen Sie den Helden im Kettenfahrzeug und schalten Sie damit aus sicherer Entfernung die wenigen Infanteristen aus, die vor der Oase Wache halten.
2. Holen Sie sich den ersten Damir Mk-II, der bei den Palmen steht. Zwei weitere dieser netten Vehikel stehen weiter links, außerhalb Ihrer Sichtweite.
3. Fahren Sie mit dem Kettenfahrzeug rechts um die Oase und postieren Sie das Fahrzeug an der Nordostecke der Oase, außerhalb der Schussweite der Gegner. Rucken Sie von Süden mit dem Sd. Kfz 263 vor – durch dessen hohe Wahrnehmungs-Reichweite erkennen Sie die besetzten Häuser in der Oase.
4. Mithilfe der Damir Mk-II legen Sie die Gebäude in Schutt und Asche. Sobald die Gegner zu flüchten versuchen, tritt Ihr Held im Panzerfahrzeug auf den Plan, um die Flüchtlinge abzufangen. Ihnen bleibt jedoch keine lange Verschnaufpause.
5. Ziehen Sie zwei der Damir-Fahrzeuge zum Nordeingang der Oase. Dort tauchen zwei gegnerische Panzer auf. Zum Schluss rückt noch ein gegnerisches Panzerfahrzeug von Südosten an.

### Wüstengeist

1. Beginnen Sie die Mission ohne Transportfahrzeuge. Nehmen Sie dafür lieber noch einen Panzer mit ins Gefecht.
2. Schicken Sie je drei Infanteristen zu den Artilleriestellungen hoch. Behalten Sie die übrigen Infanteristen zurück. Zwei Panzer zur Unterstützung reichen aus, um den Vorstoß der Alliierten

abzufangen. Wichtig ist nur, dass Ihre Panzer sich hinter Sandsäcken eingegraben haben.

3. Den dritten Panzer schicken Sie zum Artilleriegeschütz auf dem östlichen Hügel. Von dort wird später El Irit angreifen.
4. Speichern Sie nach der kurzen Zwischensequenz (Angriff der Alliierten) auf jeden Fall ab. Spielen Sie das Gefecht mit den Alliierten so lange, bis Sie keine Verluste auf Ihrer Seite zu beklagen haben.
5. Nach der Meldung über den Gegenangriff richten Sie den Panzer auf dem Hügel und das Geschütz zum östlichen Pfad hin aus. Aus dieser Richtung wird El Irit auf Sie zumarschieren. Auf dem engen Serpentinpfad fangen Sie ihn kurzerhand ab.
6. Der anschließende Vormarsch zur nördlichen Stellung will gut vorbereitet sein. Setzen Sie einen Kundschafter ein und klären Sie damit in nordöstliche Richtung auf. Sobald Sie die gegnerische Artilleriestellung hinter dem Stachel-

draht aufgedeckt haben, legen Sie den Spaher flach um Sand ab.

7. Rücken Sie mit der eigenen Artillerie (inklusive der 75-mm-Geschütze) bis an die Feuergränze der gegnerischen Stellung heran. Ziehen Sie die Panzer nach und postieren Sie diese (natürlich eingegraben) vor der eigenen Artillerie.
8. Halten Sie drei bis vier Panzer bereit, um einen Flankenvorstoß zu unternehmen. Sobald Ihre Artillerie das Feuer eröffnet, werden die Gegner Ihnen entgegenströmen und sich auf die eingegrabenen Panzer stürzen. Das ist der geeignete Moment, um den Feind mit den mobilen Panzern in die Seite und in den Rücken zu fallen.
9. Im Nordwesten sind noch zwei Artilleriegeschütze und ein Crusader-Panzer stationiert. Klären Sie diesen Kartenabschnitt mit Kundschaftern auf und ziehen Sie die restliche Truppe nach.

STEFAN WEISS



Auch wenn die alliierten Streitkräfte mit einer zahlenmäßig überlegenen Panzertruppe angreifen, hilft das nichts gegen Ihre gut postierte Abwehrstellung. Im Kreuzfeuer geht der Gegner unter.



# Singles: Flirt up your Life

Haben Sie die Einsamkeit satt oder leben Sie bereits in einer harmonischen Beziehung? Wie auch immer – es ist nun Ihre Aufgabe, zwei digitale Herzen zueinander zu bringen und für Glück, Wohlstand und die große Liebe zu sorgen. Mit unseren Tipps steht diesem Unterfangen nichts mehr im Weg.

## DIE SPIELMODI

### Tutorial

Um Ihre Singles kennen zu lernen, absolvieren Sie in jedem Fall das Tutorial. Sie bekommen wertvolle Tipps und können sich mit allen Aktionen des Spiels vertraut machen. Sobald das Einführungsspiel erfolgreich beendet ist, können Sie einfach weiterspielen oder mit neuen Charakteren ein normales Spiel starten.

### Normales Spiel

Sie spielen in der gleichen Wohnung wie im Tutorial, allerdings ohne die Hinweise und die Umzugskosten. Die Einrichtung entspricht in etwa der des Übungsspiels. Auch hier haben Sie ein Startkapital von 2.000 Euro.

### Freies Spiel: Loft

Hier starten Sie in einem großen Loft. Abgesehen von zwei Deckenlampen und großzügigen Fenstern ist der Raum groß und leer. Bauen Sie ihn nach Herzenslust aus und richten Sie sich wohnlich ein. Mit dem Startkapital von satten 16.000 Euro kann man schon eine recht anständige Bleibe errichten. Nachteil: Wer mit anderen Figuren spielen möchte, muss sich jedes Mal von neuem zuerst als Innenarchitekt beweisen.

### Freies Spiel: Villa

Um diesen Modus freizuschalten, müssen Sie wenigstens einmal erfolgreich zwei Herzen zueinander geführt haben. Nach einer Hochzeit können Sie neue Spiele direkt in der Villa starten. Hier erwartet Sie eine luxuriöse Bleibe und ein Taschengeld von bescheidenen 50.000 Euro. Es müssen wohl die Kinder sehr reicher Eltern sein, die sich unter diesen Bedingungen kennen lernen dürfen. Bei so viel Geld sind Sie nicht mal gezwungen, arbeiten zu gehen. Sie können sich in aller Ruhe dem Liebesleben der einsamen Herzen widmen.

## DIE BEDÜRFNISSE

### Gutmütiges Volk

Eins muss man den Singles lassen – sie sind wirklich lebensfroh und schwer aus der Fassung zu bringen. Selbst unter widrigen Bedingungen sind die virtuellen Menschen hochs-

tens etwas verstimmt, nehmen aber niemals ernsthaften Schaden. So kommen Ihre Schutzlinge mit Schlaf- und Nahrungsentzug besser zurecht als jeder Elitesoldat der Welt. Also Keine Angst, jeder Fehler lässt sich korrigieren.

### Wenn der kleine Hunger kommt

Dieses grundlegende Bedürfnis wird – wer hatte es geahnt – mit Essen befriedigt. Es reicht völlig aus, nach dem Aufstehen reichlich zu frühstücken und nach der Arbeit ein solides Abendessen zu sich zu nehmen. Snacks können im Stehen konsumiert werden, für alle anderen Mahlzeiten müssen sich die Singles – wie sich das gehört – auf einen Stuhl an einen Tisch setzen. Wurde das Geschirr der vorherigen Mahlzeit nicht abgeräumt, ist der Platz nicht frei. Folgende Möglichkeiten haben Sie im Kampf gegen den knurrenden Magen.

### ■ Eine Mahlzeit aus dem Kühlschrank (20 Euro):

Zu normalen Essenszeiten können sich die Singles aus dem Kühlschrank eine komplette Mahlzeit nehmen. Ihr Schutzling wird von einer Mahlzeit zwar komplett satt, das Bedürfnis nach Nahrung sinkt aber zügiger als nach einem selbst zubereiteten Essen.

### ■ Eine Pizza per Telefon bestellen (20 Euro):

Geht schnell und macht satt. Wie bei der Mahlzeit aus dem Kühlschrank ist der Sättigungseffekt aber von kürzerer Dauer als bei einem gekochten Mahl.

### ■ Selber kochen (20 Euro pro Portion):

Jeder Single verfügt über kulinarisches Basiswissen. Es dauert zwar etwas, die fertige Speise ist dafür aber ungemein nahrhaft und nachhaltig. Profiköche brauchen für die Zubereitung weniger Zeit und das Ergebnis macht in kürzerer Zeit satt. Wenn der Koch seine Arbeit beendet hat, nimmt er sich automatisch eine Portion und setzt sich zum Essen hin.

### Komfort: Probier's mal mit Gemütlichkeit

Das Bedürfnis nach Entspannung und weichen Sitzmöbeln lässt sich glücklicherweise leicht befriedigen. Schon das tagliche Bad wirkt reinigend und entspannend zugleich. Gute Stühle am Esstisch und ein modernes Bett sorgen ebenfalls dafür, dass sich ein gestresster Single in puncto Komfort rundum wohl fühlt.

### Körper: Sauberkeit muss sein

Wenn ein Single die Körperpflege vernachlässigt, fühlt er sich schon bald nicht mehr wohl. Viel schlimmer jedoch: Der potenzielle Partner kann sein Gegenüber im

wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr riechen. Erscheint die Gasmasken-Gedankenblase, brauchen Sie an den Austausch von Zärtlichkeiten gar nicht zu denken – von Körperflüssigkeiten ganz zu schweigen. Der Wert „Körper“ ist eine Zusammenfassung von Mundpflege, Waschen und Toilettenbesuchen. Wer sich andauernd in die Badewanne legt, sich aber nie aufs stille Örtchen zurückzieht und seine Zähne nicht putzt, wird keinen hohen Körperwert erreichen. Achten Sie auf die Symbole im Balken des Körperwerts – Sie erkennen genau, was Ihr Single gerade braucht.

### Energie: Müde bin ich, geh' zu Bett

Gegen akuten Energiemangel hilft nur eine Mutze Schlaf. Ihre Singles erholen sich in jedem Bett gleich schnell. Teure Schlafstätten haben zusätzlich den Vorteil, dass sie den Wohnwert erhöhen und bequem sind. Lassen Sie ein Nickerchen auf dem Sofa nur zu, um kurzfristig Energie zu tanken.

### Spaß muss sein

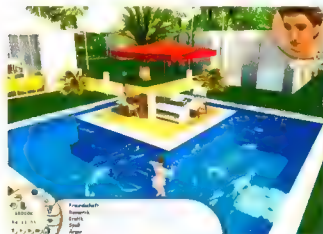
Der Spaßbedarf ist leicht zu regulieren – Witzes, Fernsehen, Liebespielen und gute Lektüre sorgen dafür, dass es den Singles nicht langweilig wird. Achten Sie bei der Wahl der Belustigung auf den Charakter Ihres Singles: Mittelsame Menschen (extrovertiert) haben an Gesprächen oder einer Chatrunde am Computer weitaus mehr Spaß als introvertierte Zeitgenossen. Ist Ihr Schutzling sehr verspielt, befriedigen Sie diesen Drang mit Brett- oder Computerspielen.

### Beziehung: So läuft's richtig!

Mischen Sie eine gute Portion Freundschaft mit einem gehäuften Esslofl Romanik und schon sind die Singles mit ihrem Beziehungsbedürfnis zufrieden. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Figuren gemeinsame Mahlzeiten einnehmen zu lassen. Das automatisch entstehende Gespräch festigt die Freundschaft von ganz alleine. Mit den entsprechenden Gesprächsoptionen steigern Sie den Beziehungsbedarf weiter. Ist der Partner nicht zur Stelle, kann ein Chat am Computer oder eine Plauderei mit alten Freunden am Telefon Abhilfe schaffen.

### Erotik: Jetzt wird's heiß

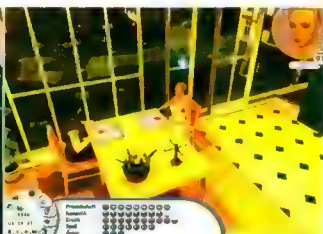
Singles haben von Natur aus enormen Nachholbedarf an Streicheleinheiten und knisternder Erotik. Stellen Sie dieses durchaus verständliche Bedürfnis mit den Erotik-Interaktionen. Ein unsichtbares Teilbedürfnis (Libido) kann nur durch nicht jugendfreie Spielarten im kuscheligen Bett befriedigt werden. Aber das macht dann obendrein noch Spaß! Übrigens: Selbst stundenlanges Liebespiel ist möglich.



Der pure Luxus: Eine toll ausgestattete Villa mit zwei Pools und Taschengeld von Papa – was will man mehr?



Das scheint ja Spaß zu machen! Wenn die beiden so weitermachen, wären sie die längste Zeit Single.



Neben dem Sättigungseffekt stärkt das gemeinsame Mahl zusammen am Tisch automatisch die Freundschaft.

**Umgebung: Putz, du Schuft!**

Eine schöne Wohnung mit teuren Möbeln und geschmackvoller Dekoration schafft ein schönes Ambiente und der Umgebungswert steigt. Wenn sich jedoch der Inhalt Ihrer Multitonne ungeahnter Vitalität erfreut, die Oberfläche des Esstisches einer Mullkuppe gleicht und das Klo im wahrsten Sinne des Wortes zum Himmel stinkt, helfen auch keine Designermöbel. Putzen Sie regelmäßig WC, Dusche, Wanne und Essisch. Außerdem muss ab und zu mal kraftig durchgESAugt werden. Achten Sie aber darauf, dass die Hausarbeit gerecht aufgeteilt wird – sonst gibt's Zoff (siehe Beziehung).

## INTERAKTION DER SINGLES

### Wofür brauche ich Beziehungspunkte?

In Beziehungsmenu sehen Sie, wie sich die Partnerschaft der Singles entwickelt. Viele Interaktionen sind nicht von Anfang an verfügbar, sondern setzen einen bestimmten Grad von Zuneigung voraus. Alle Werte (Freundschaft, Romantik, Erotik, Spaß und Ärger) bleiben gleich oder steigen, eine negative Tendenz gibt es nicht. Wer das eigentliche Spielziel – den heiligen Bund der Ehe – erreichen will, muss dafür sorgen, dass beide Partner in drei Kategorien (natürlich nicht in „Ärger“) den Maximalwert von 10 erreichen

### Punkteaufstieg

Es ist auf jeden Fall empfehlenswert, den Verlauf der Beziehungspunkte regelmäßig zu überprüfen, um festzustellen, ob bereits neue Aktionen verfügbar sind. Denken Sie daran, die Werte beider Singles anzuschauen. Die Auswirkungen einzelner Aktionen werden aber auch vom Spiel grafisch dargestellt. Immer wenn ein neuer Punkt erreicht wird, sehen Sie die jeweilige Animation:

## Wert

Freundschaft  
Romantik  
Erotik  
Spaß  
Ärger

## Animation

Ein Kreis aus weißen Figuren  
Herzen und Rosenblätter  
Kussmünder und Schmetterlinge  
Sterne und Luftballons  
Gewitterwolken und Blitz

### Was kann ich wann machen?

In der Tabelle (Seite 146) sehen Sie, welche Werte Sie für die jeweiligen Aktionen benötigen. Sind die Singles frisch eingezogen, werden sie nicht gleich zusammen in die Kiste hupen. Auch eine Liebeserklärung setzt eine gewisse Vorarbeit im Bereich Romantik voraus. Der Vorteil: Sie können zu keiner Zeit unangebrachte Aktionen wählen und so den Partner verärgern. Wenn Sie können, will der Partner - grundlegendes Wohlbehinden vorausgesetzt - das auch.

### Indirekte Interaktion

Aktionen wie „Nackt herumlaufen“ oder „Zusammen in einem Bett schlafen“ können Sie versuchen, werden aber zunächst an der Scham der Singles scheitern. Eine Auswirkung hiervon ist, dass die Singles sich erst dann ein Bad teilen können, wenn sie nicht immer mit hochrottem Kopf das Weite suchen, solange sie leicht oder gar nicht bekleidet sind. Hier hilft jedoch der Badezimmer-Thick weiter (siehe Kasten). Offene Türen stören Ihre Figuren übrigens nicht – solange der andere nicht im gleichen Raum ist, kennen die Singles keine Scham.

### Wer mag wen wie gerne

Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Singles nicht in einem Bett schlafen wollen, obwohl der Kerl schon die nötigen Romantikpunkte gesammelt hat. Alle Punktevoraussetzungen müssen von beiden Partnern erfüllt sein – sonst klappt es nicht.

### Wie entsteht Ärger?

Streitthema Nummer 1 ist stets dasselbe: die Hausarbeit. Zu den Tätigkeiten im Haus zählen Putzen, Abwaschen, Staubsaugen, Reparieren und Kochen. Ist einer der Singles schon beruflich aufgestiegen und arbeitet deswegen mehr, wird das nicht in die Abrechnung der Arbeitsteilung zu Hause einbezogen.

### Wie wirkt sich Ärger aus?

Wenn sich ein Ungleichgewicht bei der Verteilung der Aufgaben einschleicht, wird der benachteiligte Partner langsam ärgerlich. Als Warnsignal wird eine Waage über dem Kopf des Missmutigen angezeigt. Necken hilft hier kurzfristig weiter, auf die Dauer schafft nur eine ausgewogene Arbeitsverteilung Abhilfe. Steigt der Ärger-Wert um einen Punkt, erkennen Sie dies an einer dunklen Gewitterwolke samt Blitz. In regelmäßigen Abständen macht der verärgerte Single seinem Unmut in einem Gespräch Luft – das ist ein eindeutiges Signal. Wer selbst die letzte Warnung bei neun Ärgerpunkten ignoriert, ist selber schuld. Bei zehn Zählern auf dem Streikkonto endet das Spiel.

## DIE KARRIERE

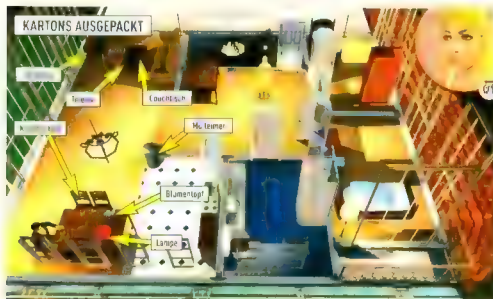
**Gute Stimmung, gute Leistung**

Ist der Single gut gelaunt, satt, verliebt und  
sauber, dankt er Sie Ihnen mit Erfahrung. Je  
besser es Ihren kleinen Computermenschen  
geht, desto mehr Punkte gibt es auf dem  
Erfahrungskonto. Nach jeweils fünf Punkten  
steigt die Figur auf und Sie können einen Punkt  
vergeben. Auch ohne in das Kariernem zu  
schauen, erkennen Sie einen gewonnenen  
Punkt an einer aufsteigenden Glühbirne, einen  
neuen Level an einem Stern.

## DIE TUTORIAL-WOHNUNG

Die Anfangswohnung ist nicht schlecht, kann aber mit wenigen Handgriffen und ein wenig Kleingeld verbessert werden. Laufen Sie zunächst alle Fragezeichen ab.

**Packen Sie dann alle Kartons aus und verteilen Sie die neuen Einrichtungsgegenstände nach Belieben.**



- 1** Verkaufen Sie im Küchenstich, auf dem die Kartons standen – mehr als ein Tisch ist für den Anfang völlig überflüssig.
- 2** In einem der Küchenhabeten Sie einen dritten Küchenstuhl gefunden. Mehr Stühle ergeben mehr Essplätze. Da Sie sich aber sowieso angewöhnen sollten, Geschir nicht herumstehen zu lassen, und in Ihrer Wohnung nie mehr als zwei Leute sind, brauchen Sie auch keinen dritten Stuhl. Also: verkaufen!
- 3** Die Duschse hat einen Körperwert von 1. Schon bald Sie feststellen, dass Ihre Singles übermäßig schnell stinken. Die Duschse ist einfach zu ineffektiv. Verkaufen Sie das Ding und kaufen Sie stattdessen die moderne Badewanne.
- 4** In beiden Schlafzimmern steht ein Kleidungs Möbel. Nehmen Sie die Kommode aus dem einen Zimmer und stellen Sie diese ins Bad. Warum? Ihre Singles schämen sich ganz fürchterlich, wenn sie sich zu Spielbeginn auf, in Unterwäsche oder mit einem Handtuch bekleidet über den Weg laufen. Um dies zu vermeiden, müssen sich die Singles nach der Körperpflege flugs einkleiden.
- 5** Reißen Sie überflüssige Wände ein – die Laufwege Ihrer Schützlinge verbessern sich dadurch.
- 6** Kaufen Sie einen Staubsauger. Dieses Reinigungsutensil fehlt in der Grundausstattung. Ohne regelmäßige Staubbekämpfung wird aus Ihrem Domizil Innerhalb kurzer Zeit ein Drackloch.

Mit diesen Sofortmaßnahmen haben Sie sich das Leben enorm erleichtert. Trotz der Einkäufe haben Sie noch ein komfortables Finanzpolster. Kümmern Sie sich nun darum, dass sich die beiden einsamen Herzen etwas näher kennen lernen.



### Die Fähigkeiten

Alle Singles haben zu Beginn die Karrierestufe 1 und Grundkenntnisse in Putzen, Kochen und Reparieren. Wählen Sie mit Bedacht aus, welche Fähigkeiten Sie erlernen oder steigern wollen.

#### Karrierestufe

Es gibt insgesamt sechs Stufen auf der Karriereleiter. Je weiter Sie beruflich aufsteigen, desto länger sind die Arbeitszeiten und desto mehr verdienen Sie auch. Die genauen Arbeitszeiten und das Gehalt entnehmen Sie dem Kasten „Karriereverlauf“. Wie Sie sehen, müssen Ihre Schützlinge gar nicht so lange arbeiten, um mehr Geld zu verdienen. Vom Stufe-1-Gehalt kann man gerade so leben – große Sprünge sind aber nicht möglich und die Anschaffung einer Plasmaglotze bleibt ein Wunschtraum.

#### Putzen

Bessere Putzfähigkeiten erleichtern die Schmutzbesetzung in puncto Geschwindigkeit und Nachhaltigkeit. Da Ihre Singles sowieso abwechselnd putzen sollten, ist diese Fähigkeit nicht so wichtig. Steigern Sie diesen Wert erst, wenn Sie ansonsten mit Ihrem Schützling zufrieden sind.

#### Kochen

Es ist sehr empfehlenswert, einen guten Koch im Haus zu haben. Das Essen wird nahrhafter und in Windeseile zubereitet. Lassen Sie stets den besseren Koch an den Herd.

#### Flirten

Die Kunst der Verführung und Schmeichelei will gelernt sein. Kann ein Single gut flirten, wird er bei seinem Gegenüber mehr Eindruck in Form von Erotikpunkten schinden.

#### Humor

Diese Fähigkeit lässt einen Langweiler zum Comedian mutieren. Witze erzählen macht Spaß und festigt die Freundschaft.

#### Reparieren

Eher früher als später werden Teile Ihrer Wohnungseinrichtung dem Geist aufgeben und alsdann nur noch rauchend herumstehen. Natürlich kann man alles neu kaufen oder aber man bringt die handwerklichen Fähigkeiten des Singles zum Einsatz. Wenn Sie diesen Wert steigern, verkürzt sich die Reparaturzeit enorm. Je höher der Reparaturwert, desto weniger anfällig ist das instand gesetzte Stück für einen erneuten Ausfall.

#### Romantik

Wie Humor und Flirten steigert dieser Wert Ihren Eindruck beim Partner. Erhöhen Sie diesen Wert, wenn Ihr Mitbewohner unzureichende Romantik empfindet. Auf Stufe 3 sind Sie der Sonnenuntergang in Person.

#### Drückeberger

Eher Geld verdienen, aber nicht viel dafür tun? Wer will das nicht? Drückeberger schaffen es, später zur Arbeit zu gehen und den gleichen Lohn einzustreichen. Eine sehr nützliche Fähigkeit, die jedoch erst ab Level 6 zur Verfügung steht. Um mehr Zeit für den Ausbau der Beziehung zu haben, sollten Sie sie so früh wie möglich Punkte auf diese Fertigkeit setzen.

## TAGESABLAUF

#### Aufstehen

Ihre beiden Singles sollten Sie so früh ins Bett schicken, dass sie gut zwei Stunden vor Arbeitsbeginn komplett ausgeruht sind. Schauen Sie noch während der Schlafphase, welche

Ihrer Figuren zuerst ausgeschlafen hat. Ist der Unterschied im Energie-Level groß, kann der fittere Single ins Bad und das Essen vorbereiten, bevor der andere überhaupt aufsteht.

#### Die Morgentoilette

Wochentags ist die Körperpflege zwar wichtig, es reichen aber die grundlegenden Aktionen auf Klo gehen, Hände waschen und Zähne putzen. Wenn noch Zeit ist, kann natürlich auch ein Bad genommen werden. Der Körperwert wird nach der Arbeit sowieso sehr niedrig sein und dann ist in jedem Fall ein ausführlicher Badbesuch vonnoten.

#### Gemeinsames Frühstück

Timen Sie den morgendlichen Ablauf so, dass Ihre Singles gemeinsam ein gekochtes Frühstück zu sich nehmen. Das füllt den knurrenden Magen und festigt die Freundschaft.

#### Zur Arbeit

Sie können ruhig zu spät zur Arbeit gehen. Bedenken Sie aber, dass Sie dann auch entsprechend länger in Ihrem Job sind und später nach Hause kommen. So gehen Sie vor, wenn ein Single früher als der andere arbeitet.

1. Frührarbeiter steht auf und geht ins Bad.
2. Frühr- oder Spätharbeiter bereitet das Essen zu, sodass beide gemeinsam essen.
3. Frührarbeiter geht nach dem Essen zur Arbeit.
4. Spätharbeiter nutzt die Zeit nach dem Essen, um ins Bad zu gehen.

#### Rückkehr von der Arbeit

Nach der Arbeit stehen Körperpflege und Hunger ganz oben auf der Agenda. Wer früher heimkommt, geht zunächst ins Bad. Idealerweise



Wenn die Singles bereit sind, den Bund fürs Leben einzugehen, müssen Sie noch einen Heiratsantrag machen. Danach können Sie Flitterwochen im Ferienhaus verbringen.



Von wegen, Heiraten kostet Geld. Bei den Singles bekommt man was dafür: Plasma-TV, Pool und Meerblick – all das und noch viel mehr erwartet Sie im Ferienhaus nach der Hochzeit.



Nikolas ist aufgebracht, weil er sich ungerecht behandelt fühlt. Maßnahme: Red neckt ihn zu – nächst und macht anschließend etwas Hausarbeit.



Wer die Hausarbeit nicht gerecht aufteilt und alle Warnungen in den Wind schießt, wird letztendlich verlassen. Dieser Bildschirm ist dann das Letzte, was Sie im Spiel sehen.

weise steht das Essen auf dem Tisch, wenn der zweite Bewohner durch die Haustür tritt. Nach dem gemeinsamen Essen geht der spätere nach Hause gekommene Single ins Bad.

## Alles im grünen Bereich!

Im Zeitraum zwischen Arbeitsende und Bettzeit müssen Sie so viel Interaktion wie möglich stattfinden lassen, sich aber auch noch um die Hausarbeit kümmern. Achten Sie darauf, dass Ihre Schützlinge sich vor Gesprächen und Zärtlichkeiten wohl fühlen und vor allem nicht stinken! Wird

die Zeit knapp, belassen Sie es bei einigen Gesprächen und schicken Sie dann die jungen Leute ins Bett. Am Wochenende haben Sie ausreichend Zeit für zwischenmenschliche Beziehungen.

## Endlich Wochenende

Nachdem Ihre Singles komplett ausgeschlafen sind, kümmern Sie sich um Hygiene und das leibliche Wohl. Verbringen Sie den Rest des Tages damit, zu lachen, Gespräche zu führen und so viel miteinander zu tun, wie denn irgend möglich. So verbringen Sie das gesamte Wochenende. Wich-

tig. Gehen Sie Sonntagabend rechtzeitig schlafen, um Montag wieder fit für den Job zu sein.

## Jeden Tag Sonntag

Sie sind mit der Wohnung zufrieden und können sich drei warme Mahlzeiten am Tag leisten? Na, dann bleiben Sie doch zu Hause! Wer nicht arbeitet, bekommt kein Geld, behält aber seinen Job. Wenn es also am Vorabend spät geworden ist, verschlafen Sie absichtlich. Gehen Sie erst wieder arbeiten, wenn das Geld knapp wird.

FLORIAN WEIDHASE

## DIE INTERAKTIONEN DER SINGLES

| Aktion                                       | Beeinflusste Bedürfnisse | Benötigte Beziehungspunkte                                      | Benötigte Gesamtzufriedenheit |
|--|--------------------------|---|-------------------------------|
| Zärtlicher Kuss                              | Romantik                 | 3 Romantikpunkte  | 25%                           |
| Romantischer Kuss                            | Romantik, Erotik         | 5 Romantikpunkte  | 50%                           |
| Kuscheln im Bett                             | Erotik, Spaß             | 6 Erotikpunkte oder 9 Romantikpunkte                            | 50%                           |
| In einem Bett schlafen                       | Romantik, Erotik         | 6 Romantikpunkte oder 6 Erotikpunkte                            | 0%                            |
| In Unterwäsche/mit Handtuch zeigen           | -                        | 5 Romantikpunkte oder 6 Freundschaftspunkte oder 4 Erotikpunkte | 0%                            |
| Nackt zeigen                                 | -                        | 8 Freundschaftspunkte oder 5 Erotikpunkte oder 8 Romantikpunkte | 0%                            |
| Petting                                      | Libido, Spaß             | 7 Erotikpunkte  | 50%                           |
| Sex  | Libido, Spaß             | 10 Romantikpunkte oder 8 Erotikpunkte                           | 55%                           |
| Leidenschaftlicher Kuss                      | Erotik, Romantik         | 3 Erotikpunkte  | 50%                           |
| Uarmen                                       | Romantik                 | 4 Romantikpunkte  | 15%                           |
| Von hinten umarmen (nur Männer und Pacifica) | Erotik                   | 9 Romantikpunkte oder 4 Erotikpunkte                            | 30%                           |
| Unterhalten                                  | Freundschaft             | -   | 25%                           |
| Tratschen                                    | Freundschaft             | -   | 25%                           |
| Flirten                                      | Erotik                   | -   | 25%                           |
| Über Hobbys reden                            | Freundschaft             | -   | 25%                           |
| Romantisches Gespräch                        | Romantik                 | -   | 25%                           |
| Witz machen                                  | Spaß, Freundschaft       | -   | -                             |
| Kompliment                                   | Romantik                 | 2 Romantikpunkte oder 1 Freundschaftspunkt                      | 30%                           |
| Liebeserklärung                              | Romantik                 | 5 Romantikpunkte  | 30%                           |
| Necken                                       | Spaß, Gerechtigkeit      | -   | -                             |
| Trosten                                      | Freundschaft             | -   | -                             |

## WER PASST ZU WEM?

In dieser Tabelle sehen Sie, wie die Singles zueinander passen. Je höher der Wert an der Schnittstelle ist, desto größer die Charakterunterschiede. Eine niedrige Zahl – ideal bei Linda und Mike – weist auf große Gemeinsamkeiten und ein entsprechend harmonisches Zusammenleben hin. Wer Tom und Pacifica trotz ihrer grundverschiedenen Gesinnungen vor den Traualtar bringt, ist ein wahrer Kuppler. Hinweis: Pacifica und Tom können Sie über den Rainbow-Modus im Charakterauswahl-Bildschirm anwählen.

|             | NATASHA | LISA | LINDA | ELLEN | REID | TOM |
|-------------|---------|------|-------|-------|------|-----|
| MARK        |         | 9    | 20    | 15    | 7    | 19  |
| BAD BOY BOO | 13      | 12   | 7     | 20    | 14   | 18  |
| BERNIE      | 8       | 9    | 22    | 15    | 13   | 13  |
| MIKE        | 17      | 14   | 1     | 24    | 20   | 24  |
| NIKOLAS     | 20      | 23   | 14    | 13    | 23   | 21  |
| DEVIL       | 20      | 15   | 12    | 15    | 23   | 13  |
| PACIFICA    | 9       | 16   | 17    | 20    | 6    | 24  |

## KARRIEREVERLAUF

| Stufe | Arbeitszeiten | Einkommen  |
|-------|---------------|------------|
| 1     | 09:00 - 15:00 | 150 Euro   |
| 2     | 09:00 - 15:15 | 200 Euro   |
| 3     | 08:45 - 15:15 | 325 Euro   |
| 4     | 08:45 - 15:30 | 525 Euro   |
| 5     | 08:45 - 15:30 | 850 Euro   |
| 6     | 08:30 - 15:45 | 1.000 Euro |

Bitte beachten Sie: Diese Werte stammen aus der Version 1.1 (Download auf [www.oaction.de](http://www.oaction.de)) von Singles. In der Verkaufsversion 1.0 ist der Verdienst höher und die Arbeitszeiten sind teilweise beachtlich länger. Wir empfehlen auf jeden Fall, mit der neuesten Version zu spielen.

## DER BADEZIMMER-TRICK



Zugegeben, das Zimmer erinnert an eine Gefängniszelle. Der Trick funktioniert aber einwandfrei.

Es ist Ihnen lästig, dass die Singles sich partout nicht das Bad teilen wollen? Wer Zeit und Nerven sparen will, stellt einfach die benötigten Einrichtungsgegenstände direkt ins Schlafzimmer. Nachteil: Der Wehrt des Schlafzimmers sinkt – kaufen Sie also noch ein paar Deo-Objekte.



# X 2: Die Bedrohung

In Egosofts Weltraum-Geniestreich lernt man nie aus. Nach nächtelangem Herumtüteln geben wir Ihnen die besten Tipps mit auf den Weg, um schnell viele Millionen zu scheffeln und die Geschichte zu beenden.

## ES LEBE DER PROFIT

### Energielieferant

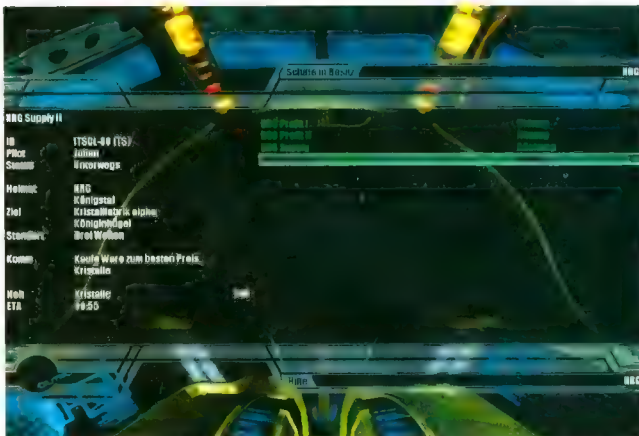
Ein Blick in diverse Spieleforen zeigt immer wieder, dass viele Spieler Probleme mit ihren Fabriken haben. Standig werden die Anlagen von feindlichen Piraten oder Khaak-Schiffen angegriffen. Selbst in Systemen mit Tragerschiffen, die eigentlich den Schutz des jeweiligen Systems garantieren sollen, ist mit Verlusten zu rechnen. Es gibt aber auch ruhige Plätze. Errichten Sie Ihr erstes Sonnenkraftwerk unbedingt im System Kongsital. Dort kommt es so gut wie nie zu Feindaktivitäten.

### Handwerkszeug

Leisten Sie sich für das Kraftwerk einen Merkur-Transporter ohne Laderaumvergrößerung, dafür mit maximalem Triebwerkstuning. Den Transporter entsenden Sie zum Einkauf von Kristallen. Für den Verkauf schaffen Sie sich zwei Boron-Delphin an, sobald Sie das nötige Kleingeld dafür besitzen. Die beiden Boron-Schiffe rusten Sie mit 500 Einheiten Laderaumvergrößerung und maximalem Handwerksleistung aus. Eingesetzt werden die beiden Transporter für den Verkauf Ihrer Energiezellen.

### Einstellungssache

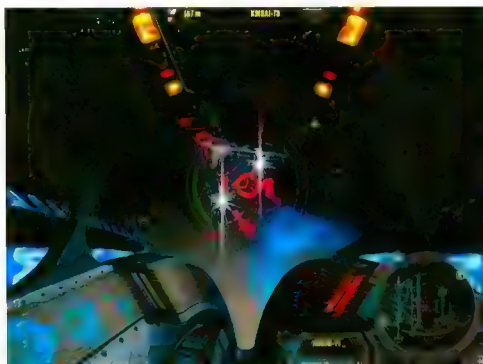
Begrenzen Sie die maximale Sprungzahl der Transporter auf zwei Systeme. Den Einkaufspreis für Kristalle setzen Sie auf das Maximum. Nichts ist ärgerlicher als ein Transporter, der leer herumfliegt, weil er auf einen günstigen Einkaufspreis wartet. Bei der Verkaufsoption legen Sie entweder einen hohen Preis fest (23 Credits) oder bestimmen, dass andere Völker dort nicht kaufen können. Wickeln Sie den Energiezellenverkauf lieber mit den Transportern ab. Mit dieser Einstellung verdient das Sonnenkraftwerk Millionen. Dank dieser Wirtschaftstaktik erreichen Sie auch in anderen Systemen schnell gro-



Schlicht, aber praktisch: Rufen Sie in den Stations-Details den Bildschirm „Schiffe in Besitz“ auf, um diese praktische Übersicht zu erhalten. Sie sehen auf einen Blick, was die einzelnen Schiffe für Ziele ansteuern.

## Bordwaffen im Überblick

| WAFFE      | GRÖßE | YONMAT | NULLEN-SCHADEN<br>PRO SCHUSS | NULLEN-SCHADEN<br>PRO SEKUNDE | SCHILD-SCHADEN<br>PRO SCHUSS | SCHILD-SCHADEN<br>PRO SEKUNDE | FEUERRATE | ENERGIE-<br>VERBRAUCH |
|------------|-------|--------|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|-----------|-----------------------|
| <b>ISE</b> |       |        |                              |                               |                              |                               |           |                       |
| Alpha      | S     | 1      | 25                           | 313                           | 50                           | 625                           | 80        | 30                    |
| Beta       | S     | 1      | 37                           | 308                           | 100                          | 833                           | 120       | 70                    |
| Gamma      | S     | 1      | 50                           | 250                           | 200                          | 1.000                         | 200       | 90                    |
| <b>PBK</b> |       |        |                              |                               |                              |                               |           |                       |
| Alpha      | S     | 2      | 50                           | 167                           | 200                          | 667                           | 300       | 100                   |
| Beta       | S     | 2      | 125                          | 500                           | 500                          | 2.000                         | 250       | 150                   |
| Gamma      | S     | 3      | 250                          | 1.250                         | 1.000                        | 5.000                         | 200       | 190                   |
| <b>EPW</b> |       |        |                              |                               |                              |                               |           |                       |
| Alpha      | S     | 4      | 900                          | 4.737                         | 1.000                        | 5.263                         | 190       | 300                   |
| Beta       | S     | 6      | 1.000                        | 5.556                         | 1.700                        | 9.444                         | 180       | 350                   |
| Gamma      | L     | 15     | 2.000                        | 7.407                         | 3.000                        | 11.111                        | 270       | 400                   |
| <b>PIK</b> |       |        |                              |                               |                              |                               |           |                       |
| Alpha      | L     | 50     | 1.000                        | 3.704                         | 1.000                        | 3.703                         | 270       | 350                   |
| Beta       | XL    | 100    | 1.250                        | 4.630                         | 1.500                        | 5.556                         | 270       | 400                   |
| Gamma      | XL    | 150    | 2.000                        | 7.407                         | 2.500                        | 9.259                         | 270       | 450                   |
| <b>SWG</b> |       |        |                              |                               |                              |                               |           |                       |
| Alpha      | S     | 1      | 15                           | 33                            | 400                          | 889                           | 450       | 90                    |
| Beta       | S     | 2      | 20                           | 33                            | 600                          | 1.000                         | 600       | 400                   |
| Gamma      | M     | 5      | 90                           | 450                           | 1.800                        | 9.000                         | 200       | 1.000                 |



Weichen Sie den Khaak aus, so gut es geht. Die Burschen ziehen fast immer den Kürzeren, aber selbst mit guten Schilden geht schnell was zu Bruch.



Um unser Image aufzupolieren, muss der Freibeuter erhalten. Die Piratenbasen sind nicht gerade wehrhaft, nachdem Sie die Flieger beseitigt haben.

**Schiffstabelle Teil 1: M1 – M5 und TL**

|                      | Argon Colossus | Boron Hal | Parand Zeus | Split Raptor | Teladi Conifer |
|----------------------|----------------|-----------|-------------|--------------|----------------|
| Klasse               | M1             | M1        | M1          | M1           | M1             |
| Preis                | 88033416       | 62358096  | 89624466    | 95228416     | 65794388       |
| Max. Geschwindigkeit | 108/162        | 117/200   | 122/194     | 135/234      | 126.12         |
| Beschleunigung       | 8              | 13        | 5           | 7            | 4              |
| Wendigkeit           | 3.99           | 2.99      | 5.54        | 4.35         | 7.49           |
| Laderaum             | 2900/- XL      | 2900/- XL | 3900/- XL   | 2900/- XL    | 6900           |
| Hangar               | 130            | 100       | 81          | 156          | 60             |
| Kanzel: Haupt        | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Kanzel: Rechts       | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Kanzel: Links        | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Kanzel: Oben         | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Kanzel: Unten        | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Kanzel: Hinten       | 1x             | 1x        | 1x          | 1x           | 1x             |
| Max. Rakete          | Hornisse       | Hornisse  | Hornisse    | Hornisse     | Hornisse       |
| Schild               | 6x 125 MW      | 6x 125 MW | 6x 125 MW   | 5x 125 MW    | 7x 125 MW      |

|                      | Argon Titan | Boron Rochen | Parand Odysseus | Split Python | Teladi Phoenix |
|----------------------|-------------|--------------|-----------------|--------------|----------------|
| Klasse               | M2          | M2           | M2              | M2           | M2             |
| Preis                | 64642392    | 48309332     | 67568304        | 61485844     | 89592696       |
| Max. Geschwindigkeit | 135/176     | 180/234      | 150/225         | 225/292.79   | 153.15         |
| Beschleunigung       | 6           | 15           | 23              | 13           | 14             |
| Wendigkeit           | 3.99        | 2.99         | 3.59            | 2.85         | 4.37           |
| Laderaum             | 3500/- XL   | 2500/- XL    | 3000/- XL       | 3500/- XL    | 5000           |
| Hangar               | 4           | 4            | 4               | 1            | 5              |
| Kanzel: Haupt        | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Kanzel: Rechts       | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Kanzel: Links        | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Kanzel: Oben         | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Kanzel: Unten        | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Kanzel: Hinten       | 3x          | 3x           | 3x              | 3x           | 3x             |
| Max. Rakete          | Hornisse    | Hornisse     | Hornisse        | Hornisse     | Hornisse       |
| Schild               | 5x 125 MW   | 5x 125 MW    | 5x 125 MW       | 4x 125 MW    | 6x 125 MW      |

|                      | Argon Niva | Boron Barrakuda | Parand Pegasus | Split Mamba | Teladi Falkd |
|----------------------|------------|-----------------|----------------|-------------|--------------|
| Klasse               | M3         | M3              | M3             | M3          | M3           |
| Preis                | 1904476    | 849054          | 941396         | 1206144     | 1074296      |
| Max. Geschwindigkeit | 65/163.28  | 60/204          | 105/210        | 114.9266    | 71.5/136     |
| Beschleunigung       | 12         | 9               | 15             | 11          | 7            |
| Wendigkeit           | 99.99      | 79.99           | 75.84          | 100         | 101.24       |
| Laderaum             | 86/236 L   | 63/208 M        | 60/76 M        | 84/224 L    | 53/283 L     |
| Main-Laser           | 2x         | 2x              | 2x             | 2x          | 2x           |
| Kanzel: Hinten       | 1x         | -               | -              | -           | -            |
| Max. Rakete          | Hornisse   | Hornisse        | Hornisse       | Hornisse    | Hornisse     |
| Schild               | 3x 25 MW   | 2x 25 MW        | 3x 25 MW       | 1x 25 MW    | 3x 25 MW     |

|                      | Argon Buster | Boron Makd | Parand Pevicles | Split Skorpion | Teladi Dinnaard |
|----------------------|--------------|------------|-----------------|----------------|-----------------|
| Klasse               | M4           | M4         | M4              | M4             | M4              |
| Preis                | 278950       | 218760     | 335968          | 187806         | 313185          |
| Max. Geschwindigkeit | 55/176.14    | 70/245     | 73/209          | 110/330        | 70/181.5        |
| Beschleunigung       | 8            | 10         | 12              | 15             | 45              |
| Wendigkeit           | 74.24        | 110        | 65.99           | 239.99         | 116.99          |
| Laderaum             | 23/108 M     | 28/108 M   | 30/110 S        | 38/108         | 35/140          |
| Main-Laser           | 2x           | 2x         | 2x              | 2x             | 2x              |
| Max. Rakete          | Hummel       | Hummel     | Hummel          | Hummel         | Libelle         |
| Schild               | 3x 5 MW      | 2x 5 MW    | 3x 5 MW         | 1x 5 MW        | 3x 5 MW         |

|                      | Argon Discoverer | Boron Oktopus | Parand Pegasus | Split Jaguar | Teladi Harrier |
|----------------------|------------------|---------------|----------------|--------------|----------------|
| Klasse               | M5               | M5            | M5             | M5           | M5             |
| Preis                | 36885            | 65146         | 54908          | 32945        | 43733          |
| Max. Geschwindigkeit | 82/249           | 70/240.5      | 75/209         | 135/540.5    | 175/349.5      |
| Beschleunigung       | 11               | 184           | 48             | 48           | 48             |
| Wendigkeit           | 150              | 681.99        | 200            | 117.59       | 89.99          |
| Laderaum             | 10/50 S          | 5/15 S        | 5/10 S         | 10/30 S      | 19/104         |
| Main-Laser           | 2x               | 2x            | 2x             | 2x           | 2x             |
| Max. Rakete          | Wespe            | Wespe         | Wespe          | Wespe        | Wespe          |
| Schild               | 3x 1 MW          | 2x 1 MW       | 3x 1 MW        | 2x 1 MW      | 1x 5 MW        |

|                      | Argon Mammut | Boron Orca | Parand Hercules | Split Elefant | Teladi Albatross |
|----------------------|--------------|------------|-----------------|---------------|------------------|
| Klasse               | TL           | TL         | TL              | TL            | TL               |
| Preis                | 45446724     | 25969556   | 1230972         | 19477168      | 32461944         |
| Max. Geschwindigkeit | 135/225      | 113/248    | 57/227          | 57/303        | 58.5/234         |
| Beschleunigung       | 6            | 13         | 6               | 7             | 7                |
| Wendigkeit           | 2            | 1.61       | 1.61            | 1.7           | 1.86             |
| Laderaum             | 21000/- ST   | 17000/- ST | 13000/- ST      | 11000/- ST    | 14000/- ST       |
| Hangar               | 12           | 10         | 27              | 30            | 10               |
| Main-Laser           | 1x           | 1x         | 1x              | -             | 1x               |
| Kanzel: Rechts       | 1x           | 1x         | 1x              | 1x            | 1x               |
| Kanzel: Links        | 1x           | 1x         | 1x              | 1x            | 1x               |
| Kanzel: Hinten       | 1x           | -          | -               | 1x            | -                |
| Max. Rakete          | Hornisse     | Hornisse   | Hornisse        | Hornisse      | Hornisse         |
| Schild               | 5x 125 MW    | 5x 125 MW  | 6x 125 MW       | 5x 125 MW     | 6x 125 MW        |

Ben Profit. Wichtig. Statten Sie nur die Hauptsysteme mit weiteren Kraftwerken aus und achten Sie darauf, dass in diesen Systemen Großkampfschiffe Patrouille fliegen. Empfehlenswerte Systeme für Sonnenkraftwerke sind – neben dem bereits erwähnten Komgal – Argon Prime, Parand Prime, Profitbrunnen und Familienstein. Falls Ihre Stromrechnung es zulässt, lassen Sie mal spaßespeicher nachts Ihren Rechner laufen, nachdem Sie in jedem dieser Systeme wenigstens ein Kraftwerk am Laufen haben. Über Nacht werden Sie so zum Credit-Millionär und verlieren höchst selten mal ein Schiff. Extra-Tipp: Speichern Sie vor einer solchen Nachtaktion lieber Ihren Spielstand ab, falls doch etwas schief gehen sollte.

**Asteroidenabbau**

Lassen Sie die Finger vom Erzgürtel, auch wenn dort ein Trager kreist und es dort super Asteroiden gibt. Der Grund dafür ist ganz einfach: Sie müssen in diesem System ständig mit Piraten- und Knaak-Angriffen rechnen und verlieren dadurch massig Schiffe. Auch in anderen Systemen mit Tragerschiffen ist Vorsicht geboten – die Trager helfen Ihnen nicht immer. Nur in Systemen, in denen Zerstörer Ihre Bahnen ziehen, ist es in der Regel wirklich sicher. Das beste System für den Asteroidenabbau ist Profitbrunnen – dort gibt es viele Asteroiden mit guten Erz- und Siliziumgehalten. Außerdem befinden sich dort alle wichtigen Teladi-Einrichtungen und ein Teladi-Zerstörer fliegt Patrouille. Lassen Sie sich daher als künftiger Erzproduzent hier nieder und errichten Sie die benötigten Fabriken. Extra-Tipp: Die Teladi-Schiffswerft in Profitbrunnen hat nicht alle wichtigen Fabriken im Angebot (zum Beispiel fehlt die Kristallfabrik). Schauen Sie sich deshalb in den angrenzenden Teladi-Sektoren um, dort finden Sie die fehlenden Fabriken.

**Mobiler Einsatz**

Sobald Sie es sich leisten können, kaufen Sie sich ein riesiges Transportschiff der Paranden für 16 Millionen Credits, bauen einen Sprungantrieb ein und schon haben Sie eine mobile Raumbasis, die 13 000 Einheiten Laderaum und nebenbei Platz für 27 Schiffe hat. Ideal ist es, Transportschiffe wie den Delphin (unsere Meinung nach aufgrund seines riesigen Laderaums der beste Transporter) und den Merkur gleich im „Zehnerpack“ zu kaufen (natürlich die L-Variante mit drei 25-MW-Schilden) und in dem riesigen Transporter zu verstecken. Dadurch sind Sie in der Lage, neu erworbene Fabriken auch sofort mit Transportschiffen auszurufen. Die Devise lautet: Nicht kleckern, sondern klotzen! So kommt der gesamte Wirtschaftskreislauf sofort in Schwung und die Kasse klingelt.

**Kommunikation ist alles**

Um alle Sektoren im Blick zu haben, benötigen Sie früher oder später Kommunikations-Satelliten. Leider schwirren die Dinger frei im Raum umher und werden nach gewisser Zeit unter Garantie abgeschossen. Damit Ihre Handelsverbindungen nicht andauernd unverhört abreißen, stellen Sie stattdessen einen billigen M5 mit Handelsverlängerung in einer der Stationen unter. Schon hat sich das Problem erledigt.

**Sicher ist sicher**

Eigene Fabriken ziehen immer Foude an. Errichten Sie Ihre Basen daher gerade in der Anfangsphase nur in bewachten Sektoren. Wie bereits erwähnt, schwirren dort idealerweise M2-Zerstörer umher, die Ihnen kostenlos guten Schutz bieten. Schauen Sie beispielsweise mal im ruhigen Sektor Familie T'kr vorbei, der mit sehr guten Silizium-Vorkommen lockt. Zwar ist die Versuchung in manchen Sektoren wie dem Erzgürtel sehr groß, falls Sie sich aber keine adäquate Abwehrmannschaft leisten können, sollten Sie die Finger davon lassen. Als zweite Sicherheitsmaßnahme lassen Sie Ihre Schiffe nicht zum Handeln



## Schiffstabelle Teil 2: TS, TP und M6

springen sonst laufen Sie Gefahr, Ihre Flotte zu verlieren. Es sei denn, Sie können sich zur Bewachung eine gute M3-Flotte leisten

### MISSIONSTIPPS, 2. TEIL

#### Das Antigone Memorial

Nachdem Sie heldenmütig das zerstörte Tor unter die Lupe genommen haben, hören Sie sich an, was Bret über den Teladi herausgefunden hat. Kontaktieren Sie ihn und teilen Sie ihm mit, dass Sie bereit sind. Sie reisen automatisch auf den Planeten in das Museum, wo Sie die Daten nacheinander vergleichen. Die Kampfeinlage ist nicht sonderlich schwer. Lassen Sie sich nicht gleich von beiden Geschütztürmen auf Korn nehmen, sonst sehen Sie alt aus

#### Der NGL Empfänger

Holen Sie sich den kostenlosen Sprungantrieb von Saya im TerraCorp Hauptquartier. Bevor Sie mit Manckossak verhandeln, benötigen Sie zuerst ein besseres Ansehen. Lassen Sie sich durchstreifen Sie die Parandien-Sektoren und vernichten Piratenschiffe. Priesters Gnade ist von den Freibreitern gut besucht, wenn Sie die Basis dort zerlegen, bekommen Sie einiges an Anerkennung. Bret verrät Ihnen schließlich, wo sich der Händler aufhält. Wie sehr Sie sich auch anstrengen, selbst nach längerem Hin und Her bleibt der Preis bei 33.333 Credits

#### Reise nach Nyanas Unterschlupf

Dieser Auftrag ist sehr lohnenswert, bei Erfolg bekommen Sie ein Agrarzentrum geschenkt. So langsam bekommen Sie es mit ernst zu nehmenden Gegnern zu tun. Ein M3 mit guten Waffen und mehreren 25-MW-Schilden muss also schon her, um nicht ständig unterzugehen. Nehmen Sie ein paar Bergungsversicherungen mit auf die Reise, selbst mit Shinza sind Sie lang unterwegs. Wählen Sie auf jeden Fall Sayas Route. Sie fliegt schneller als Bret und hat zwei Sektoren weniger zu durchqueren. Kurz vor dem Ziel durchfliegen Sie einen gut verteidigten Xenon-Sektor. Mit einem schnellen Schiff entkommen Sie ungestraft nach Norden, auf Ihre Kollegin müssen Sie keine Rücksicht nehmen. Der Bergungsversuch wird durch mehrere Wellen von leichten Khaak-Schiffchen gestört. Achten Sie nur darauf, keinen Ihrer Kumpane zu verlieren.

#### Ergürtel durchsuchen

Um die Mission zu erfüllen, benötigen Sie ein Schiff mit einer Hornissen-Rakete aus Parand Prime oder einem Bohrlaser. Mit dem Triplex-Scanner und einem Kom-Satelliten haben Sie bei der Suche bessere Karten. Sie messen sich auch hier mit größeren Khaak-Pötte. Ziehen Sie gut bewaffnet und mit engen Raketen los. Mit einer guten Korvette ist die Aufgabe ein Kinderspiel. Nach der kurzen Zwischenstation in Argon

|                      | Argon Merkur | Boron Delphin | Parand Demeter | Split Kalman | Teladi Geier |
|----------------------|--------------|---------------|----------------|--------------|--------------|
| Klasse               | TS           | TS            | TS             | TS           | TS           |
| Preis                | 103939       | 165877        | 98887          | 138978       | 118074       |
| Max. Geschwindigkeit | 50/130       | 46/102        | 58/117         | 76/159       | 49/124       |
| Beschleunigung       | 12           | 3             | 3              | 3            | 3            |
| Wendigkeit           | 6.99/23.99   | 7.49          | 17.99          | 11.69        | 8.99         |
| Laderaum             | 500/1500 XL  | 1500/3000 XL  | 666/1500 XL    | 300/1300 XL  | 800/2000 XL  |
| Main-Laser           | -            | -             | 1x [Icon]      | 1x [Icon]    | 1x [Icon]    |
| Kanzel: Hinten       | 1x [Icon]    | 1x [Icon]     | 1x [Icon]      | 1x [Icon]    | 1x [Icon]    |
| Max. Rakete          | Moskito      | Moskito       | Moskito        | Moskito      | Moskito      |
| Schild               | 3x 25 MW     | 3x 25 MW      | 3x 25 MW       | 3x 25 MW     | 2x 25 MW     |

|                      | Argon Express | Boron Manta | Parand Hermes | Split Leguan | Teladi Tukan |
|----------------------|---------------|-------------|---------------|--------------|--------------|
| Klasse               | TP            | TP          | TP            | TP           | TP           |
| Preis                | 103939        | 135857      | 127118        | 244710       | 118074       |
| Max. Geschwindigkeit | 120/215       | 72/216      | 67/250        | 162/308      | 90/180       |
| Beschleunigung       | 10            | 5           | 9             | 8            | 13           |
| Wendigkeit           | 23.99         | 10.99       | 66.59         | 15.19        | 17.09        |
| Laderaum             | 750/- L       | 1000/- XL   | 697/- L       | 450/- L      | 900/- XL     |
| Main-Laser           | -             | -           | -             | 3x [Icon]    | 1x [Icon]    |
| Kanzel: Hinten       | 1x [Icon]     | 1x [Icon]   | 1x [Icon]     | 1x [Icon]    | 1x [Icon]    |
| Max. Rakete          | Moskito       | Moskito     | Moskito       | Moskito      | Moskito      |
| Schild               | 3x 25 MW      | 2x 25 MW    | 3x 25 MW      | 2x 25 MW     | 3x 25 MW     |

|                      | Argon Zentauro | Boron Hydra | Parand Nemesis | Split Drache |
|----------------------|----------------|-------------|----------------|--------------|
| Klasse               | M6             | M6          | M6             | M6           |
| Preis                | 6216268        | 9080968     | 7637197        | 5353040      |
| Max. Geschwindigkeit | 90/207         | 94/302.7    | 100/260        | 135/324      |
| Beschleunigung       | 12             | 18          | 17             | 24           |
| Wendigkeit           | 10.5           | 6           | 11.9           | 17.5         |
| Laderaum             | 750/1250 XL    | 500/1500 XL | 191/413 XL     | 475/875 XL   |
| Hangar               | 1              | 1           | 1              | 1            |
| Main-Laser           | 2x [Icon]      | 1x [Icon]   | 1x [Icon]      | 1x [Icon]    |
| Kanzel: Oben         | 1x [Icon]      | -           | 1x [Icon]      | 2x [Icon]    |
| Kanzel: Unten        | 1x [Icon]      | -           | -              | 2x [Icon]    |
| Kanzel: Hinten       | -              | 1x [Icon]   | 1x [Icon]      | -            |
| Max. Rakete          | Hornisse       | Hornisse    | Hornisse       | Hornisse     |
| Schild               | 2x 125 MW      | 2x 125 MW   | 2x 125 MW      | 1x 125 MW    |



Falls Sie vor Ihrem Sprung in den unbekannten Sektor noch woanders in der Galaxie vorbeischaun wollen, lassen Sie sich von einem kleinen Handlanger Energiezellen ankantern.



Der große Kahn im Ergürtel lässt uns schändlich im Stich. Auf Anfrage schickt er immerhin einen kleinen Jäger als Unterstützung gegen 20 Feinde.



Nur mit Zerstörung ist es hier nicht getan. Das Beweismaterial sammeln Sie ein und bringen es zur genaueren Untersuchung.



Das nette Flair in der Dunstwolke lässt die Vorfreude auf ein Treffen mit Saya ins Unendliche schnellen. Der Treffpunkt Quantumröhrenfabrik aber eher nicht.



Sputen Sie sich im unbekannten Sektor. Lassen Sie die böse Station und deren Bewacher links liegen und kümmern Sie sich nur um Ihre Aufgabe – ein Kampf ist reiner Selbstmord.



Zwischen all dem Gedons von dem zerstörten Schiff finden Sie den Flugschreiber. Sammeln Sie das Ding ein und dann nichts was weg.



Bret macht vor, wie Sie sich mit der Station richtig drehen. Haben Sie das lange genug gemacht, beharken Sie die markierten Schwachstellen.

Prime machen Sie sich auf den Weg zum Erzgürtel. Funken Sie Mik Balser, den Kapitän der Colossus an. Welcher der Asteroiden die geheime Basis birgt, ist unterschiedlich. Sie befindet sich aber immer im Norden, noch hinter dem Tor zum Sektor Heimat des Lichts. Wenn Sie ihn gefunden haben, melden Sie es dem Kapitän und zerstören den Felsbrocken. Gehen Sie zügig vor, es tauchen unentwegt neue Angreifer auf. Sammeln Sie die drei unbekannten Objekte ein und erstatten Sie abermals Bericht. Schließlich kehren Sie nach Argon Prime zu Ban zurück.

#### Der unbekannte Sektor

Zischen Sie ab nach Rolks Reich zu Saya Kho in der Quantumröhrenfabrik. Die Verhandlungen mit Mi Ton laufen ähnlich schlecht wie die mit dem Paraziden. Er will für seine Hydra glatte 150.000 Credits Miete. Sprechen Sie kurz mit Saya, sie gibt Ihnen die richtigen Koordinaten. Danach schippern Sie erst mal ins Ausrüstungsdock, um die Kiste aufzupolieren. Lange halten Sie sich zwar nicht in feindlichem Gebiet auf, am Antrieb sollten Sie aber nicht sparen. Kaufen Sie ein paar Energiezellen zusätzlich, allein für den einfachen Weg sind bereits 120 Zellen nötig. Dummerweise können Sie nicht einfach so am Sonnenkraftwerk landen, dafür ist das Schiff zu groß. Versorgen Sie sich über ihr zweites Gefährt. Werfen Sie Ihren Sprungantrieb an und wählen Sie den Unbekannten Sektor. Neben einigen unfreundlichen Stationen und Schiffen schwebt ein einsamer Datenspeicher durch den Raum. Den sacken Sie kurzerhand ein und hupfen wieder zurück. Fraulein Kho wartet bereits auf Sie.

#### West Tor in Omikron Lyrae

Für diese Mission ist ein kleineres, wendiges Schiff nötig. Zwar haben Sie einige Gegenspieler, da Sie aber beim zweiten Teil des Einsatzes auf engstem Raum manövrieren, ecken Sie mit einem großen Kahn schnell an. Bei Ihrer Ankunft werden Sie schon freudig empfangen. Vernichten Sie die kleinen Jäger, anschließend geht's ans Engemachte. Speichern Sie hier unbedingt nach jeder gelungenen Aktion ab. Nehmen Sie die Position ein, die Ban Ihnen eingezeichnet hat. Harren Sie dort etwa eine halbe Minute lang aus, wobei Sie den Lasern und rotierenden Teilen aus dem Weg gehen sollten. Anschließend müssen Sie die markierten Schwachpunkte am Rumpf des Mutterschiffes zerstören. Docken Sie danach wie befohlen kurz an. Zu guter Letzt vertreiben Sie die Khaak aus dem Sektor. Die große Feier starten Sie in Argon Prime.

STEFAN WEISS, DIRK GOODING, ANSGAR STEIDL



# Sacred

„Muss kaputthauen.“ – So tönt es aus dem Mund der zahlreichen Goblins im Spiel. Besser hätten die kleinen Wichte das Motto des Titels nicht treffen können. Wir sagen Ihnen, wie Sie das Dauergeschnitzel effektiv in die Tat umsetzen. Auf nach Ancaria!

## Silber oder Bronze

Zu Beginn Ihrer Abenteuerkarriere sind lediglich zwei der vier Schwierigkeitsgrade freigeschaltet. Wenn Sie Bronze spielen, hat es Ihre Heldin/Ihr Held recht leicht, erhält dafür aber auch weniger Erfahrungspunkte und es dauert länger, bis die Figur eine Stufe aufsteigt. Wenn es Sie nicht stört, dass Ihr Alter Ego auf der schwierigeren Anfangsstufe Silber oder das Zeitliche segnet (keine Sorge, die Charaktere werden automatisch wiederbelebt), beginnen Sie gleich mit diesem Schwierigkeitsgrad. Die Monster hinterlassen mehr Gold und Ihr Charakter steigt schneller auf.

## Lästiges Speichern

Das automatische Speichern ist zwar hilfreich, die vorgegebene Standardeinstellung stört den Spielfluss jedoch erheblich, außerdem speichert das Programm manchmal in unpassenden Situationen. Die Autosave-Funktion lässt sich jedoch in der Datei „settings.cfg“, die Sie im Spielverzeichnis finden, modifizieren. Wenn Sie diese ganz deaktivieren möchten, setzen Sie den Eintrag in der ersten Zeile AUTOSAVE : 1 auf 0. In der zweiten Zeile AUTOSAVEDELAY lässt sich die Speicherzeitspanne einstellen, die Angabe ist in Sekunden angegeben.

## Magische Verstecke beachten

Mithilfe der „ALT“-Taste werden sämtliche Gegenstände, Monster und Personen in Sichtweite angezeigt, die vielen magischen Verstecke müssen Sie jedoch ganz ohne Hilfe aufstöbern. Achten Sie besonders auf Felsen und Baumstümpfe. Die magischen Verstecke glitzern in regelmäßigen Abständen. Halten Sie also immer einen Moment inne und beobachten Sie den Bildschirm mit herausgezogener Kamera, um solche Verstecke zu finden.

## Die richtige Kameraeinstellung

Sofort Ihre Hardware es zulässt, empfiehlt es sich, die Welt von Sacred aus der maximalen Kamerentfernung zu erforschen. Die Vorteile liegen auf der Hand. Sie entdecken Gegner früher, vor allem bevor diese auf Sie aufmerksam werden. Dies schafft Raum für taktische Manöver, zum Beispiel um bestimmte Zauber oder Combos vorzubereiten oder um Fernattacken durchzuführen.

## Jäger und Sammler

Die automatische Sammelfunktion des Programms ist Gold wert und spart nerviges Ge-klicke. Vor allem funktioniert die Wegfindung wesentlich besser, wenn der Charakter Gegenstände automatisch aufsammt. Der manuelle Linksklick führt oft dazu, dass die Figur an Texturen „hängen bleibt“. Der größte Vorteil ist jedoch, dass Sie durch Drücken der „A“-Taste auch vom Pferderücken aus alle Gegenstände einsammeln. Wenn Sie manuell auf einen Gegenstand klicken, steigt die Figur jedes Mal ab und wieder auf, das nervt auf Dauer.



Mal ehrlich, die Detailsicht sieht schon geil aus. So können Sie Ihrer holden Heldin mal in voller Pracht beim Schnitzeln zuschauen. Ansonsten ist diese Ansicht schlichtweg ungeeignet, da Sie überhaupt keine Orientierung haben.

## Schneller Warenwechsel

Das Warenangebot der Händler in Sacred ändert sich schneller als beim Wintereischlussverkauf bei Karstadt. Wenn Sie einen Gegenstand entdecken, den Sie sich schon leisten, jedoch noch nicht benutzen können, kaufen Sie das gute Stück trotzdem. Es gibt keine Gewähr dafür, dass bei einem späteren Händlerbesuch der gewünschte Gegenstand noch vorhanden ist. Lagern Sie solche Gegenstände einfach an zentralen Plätzen, zum Beispiel in den blauen Truhen, die es an verschiedenen Stellen gibt. Schmuckstücke, mit deren Hilfe Sie beim Schmied Ausrüstung aufwerten lassen können, lagern Sie ebenfalls in den Truhen. Apropos Handel. Achten Sie tunlichst darauf, die unmittelbare Umgebung der Händler von Monstern zu säubern. Nicht selten wurden unsere Redaktionscharaktere gerade dann attackiert, wenn sie beim Handeln waren.

## Kleptomanoie als Tugend

Wenn Sie keine Gewissensbisse bekommen, virtuelle Bauern und andere Gesellen um ihr Hab und Gut zu bringen – bei Sacred wird Langfingeri in keiner Weise geahndet. Plündern Sie daher nach Belieben Truhen, Schränke, Fässer und Bücherständer. Kein Mensch wird sich darüber aufregen und Sie finden dabei so manchen wertvollen Gegenstand. Übrigens: In fast allen Brunnen findet sich ein Heiltrank vor, nachschauen lohnt sich.

## Übersticht wahrern

Wo war gleich die Hölle mit dem Super-schwert und wo ist die nächste Truhe zum Zwischenlagern? Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso schwerer wird es, sich alles zu merken. Nutzen Sie unbedingt die Steck-nadeln, die Sie auf der Weltkarte anpinnen können. In der Testversion heißen diese sich zwar nicht beschriften, trotzdem dienen Sie als wichtige „Erinnerer“. Wenn Sie auf der aktiven Weltkarte linksklicken, bekommen Sie eine Detailsicht – das verrät auch das Handbuch. Was dort allerdings nicht steht, ist, dass

Sie bei gedrückter Maustaste den Detailauschnitt nach Belieben verschieben können. Das trägt enorm zur Orientierung bei.

## DAS HARTE ABENTEURERLEBEN

### Kampftipps

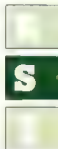
Zu Beginn Ihrer Karriere greifen Sie meist auf einige Tricks zurück, um gegen die Monsterhorden zu bestehen. Beherzigen Sie einfach unsere „goldenen Regeln“.

### Altbewährt und effektiv – das „Pullen“.

Rennen Sie nie auf Gegnerhorden zu, das endet meist in einem Flasko. Viel besser ist es, die Aufmerksamkeit eines finsternen Gesellen auf sich zu lenken und dann etwas zurückzuweichen. Sobald Sie über zwei Kampfslots verfügen, legen Sie sich auf jeden Fall eine Fernkampfwaffe zu. Die Reichweite der Fernkampfwaffen entspricht dem Bildschirmausschnitt, den Sie gerade sehen, also zoomen Sie immer weiter heraus. Feuern Sie auf den gewünschten Gegner und wechseln Sie rechtzeitig zur Nahkampfwaffe, falls der Fernkampfschaden nicht reicht, um das Ziel außer Gefecht zu setzen. Magiebegabte Charaktere setzen entsprechende Sprüche ein. Wenn Sie Ihre Waffe wechseln, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und benutzen Sie die entsprechende Schnelltaste. So behält Ihr Charakter das aktuell ausgewählte Ziel im Visier.

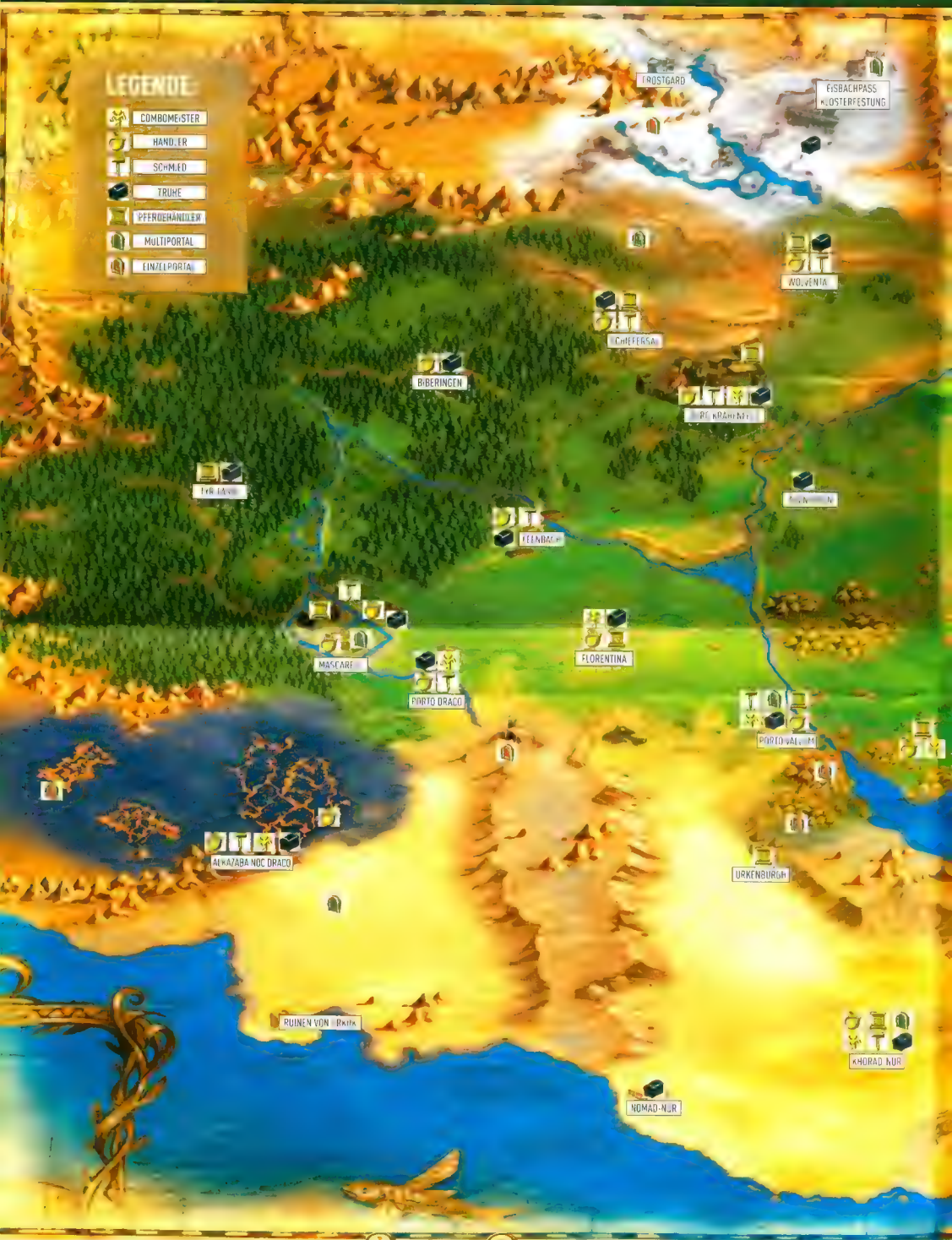
### Geländekenntnis

Die vielen Flüsse in Sacred sind nicht nur schon anzuschauen, sondern lassen sich auch taktisch nutzen. Wenn Sie auf der anderen Flussseite Gegner erspähen, feuern oder zaubern Sie einfach über das Wasser hinweg. Manchmal reagiert die KI überhaupt nicht und selbst stärkere Gegner geben schnell klein bei. Übrigens ist die Sichtlinie enorm wichtig. Selbst Büsche oder kleine Felsen „blockieren“ Projektile oder Zaubersprüche, wenn sie sich zwischen Spielfigur und Ziel befinden. Achten Sie daher auf freie Schussbahnen.



# LEGENDE

-  COMBOMESTER
-  HAND ER
-  SCHMIED
-  TRUHE
-  PFERDEHÄNDLER
-  MULTIPORTAL
-  EINZELPORTAL









Die magischen Verstecke erkennen Sie nur am kurzzeitigen Aufblitzen oder wenn Sie per Zufall mit dem Mauscursor eine solche Stelle berühren. Halten Sie also die Augen offen.



Ein Frontalangriff gegen diese Tauren wäre tödlich. Locken Sie daher eines der Monster zu sich. Benutzen Sie dafür Fernkampfwaffen oder setzen Sie Zaubersprüche ein.

### Gegneranalyse

Hauen und zaubern Sie nicht blindlings auf den erstbesten Gegner einer Gruppe. Informieren Sie sich per „ALT“-Taste vor dem Kampf, welche Monster vorhanden sind. Goblin-Schamanen sind zum Beispiel nach Möglichkeit vor dem 08/15-Gobokrieger aus dem Weg zu räumen. Ebenso sind Banditen mit magischen Waffen (erkennbar am bläulichen Flimmern der Waffe) gefährlicher als ihre nichtmagischen Kollegen und daher zuerst zu erledigen. Mit dieser Strategie erleichtern Sie sich viele Kämpfe.

### Teamarbeit

Auf Ihrer Reise durch Ancaria begleiten Sie viele Gefährten. Bei den Nebenaufträgen lohnt es sich kaum, den oder die Gefährten mit kostenintensiver Ausrüstung zu versorgen. Benutzen Sie einfach, was die Gegner fallen lassen, das genügt. Viel wichtiger ist, dass Ihre Figur die bestmögliche Ausrüstung trägt. Gefährten lassen sich oft als nützliche Lockvogel einsetzen. Wenn Sie per Fernatacke einen Gegner angreifen, spürtet Ihr Gefährte sofort zum Gegner (sofern er eine Nahkampfwaffe trägt). Erreicht Ihre Fernatacke den Gegner, bevor der Gefährte eintrifft, wird dieser vom Gegner meist völlig ignoriert. Falls Ihr Kumpel jedoch zuerst zuschlägt, wird Ihre Figur ignoriert. Mit diesem Trick vereinfachen Sie sich so manchen Kampf.

### Hoch zu Ross

Es macht wirklich Spaß, Ancaria zu Pferd zu erkunden, und spart auch eine Menge Zeit. Trotz dem ist es besser, die Fertigkeit Reiten nicht sofort zu steigern. Investieren Sie Ihre Punkte lieber primär in nützliche Kampf-Fertigkeiten. Bedenken Sie auch, dass sich viele Combos nicht vom Pferd anwenden lassen. Sie werden daher nicht umhinkommen, viel Fuß- und Handarbeit zu leisten. Deshalb reicht der einfache Klepper zunächst völlig aus. Ihr Hafergaul kann lebensrettend sein, falls Sie an zu starke Gegner geraten. Sofern die Gegner Sie nicht völlig eingekreist oder festgehalten haben, können Sie mit dem Pferd weggaloppieren, bis die Monster die Verfolgung abbrechen. Wenn Sie keine Lust haben, Gold für ein Reittier auszugeben, kein Problem – es gibt in Ancaria auch frei herumstreunende Tierchen. Wenn Sie ein solches Pferd aufstoßen, es sich aber partout nicht benutzen lässt, ist Ihre Reitfertigkeit noch nicht hoch genug.

### Combos

Leider würde es den Rahmen sprengen, Ihnen alle Combos und deren Effektivität vorzustellen. Außerdem wollen wir Ihnen nicht den Spaß verderben, mit den Kampfkünsten zu experimentieren. Ein paar Tipps jedoch dazu:  
**1.** Speichern Sie grundsätzlich VOR dem Combokauf ab. So können Sie verlustfrei den letzten Spielstand laden, falls Sie die falsche Auswahl getroffen haben.

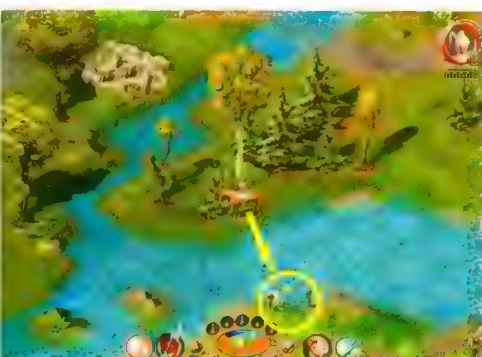
**2.** Achten Sie darauf, dass die „eingewebten“ Künste in der Combo NICHT mit aufsteigen, wenn die entsprechende Kampfkunst im Spiel verbessert wird. Sprich, wenn eine Combo zum Beispiel nur Kampfkünste der Stufe 1 enthält, bleiben diese auch auf der Stufe, auch wenn Sie die Fertigkeiten inzwischen schon verbessert haben. Sie müssen daher auch die Combo neu festlegen, um in den Genuss der Verbesserungen innerhalb der Combo zu kommen.

**3.** Versuchen Sie, Combos logisch aufzubauen. Ein Beispiel: Eine Seraphim besitzt recht früh die Kampfkünste Irritation, Glaubensstarke, Attacke, Harter Schlag und Kampfsprung. Die ersten beiden Künste gehören an den Anfang einer Combo, da sie quasi vorbereitend sind. Irritation betäubt einen Gegner und Glaubensstarke erhöht den Angriff. Mit Kampfsprung hopen Sie über den ganzen Bildschirm zum angewählten Ziel, gefolgt von Attacke und Harter Schlag. Fertig ist die erste Top-Combo.

**4.** Runen, die nicht für Ihre Charakterklasse geeignet sind, lassen sich bei einem Combomeister umtauschen. Für zwei Runen erhalten Sie irgendeine neue Rune – lassen Sie lieber die Finger von dieser Option, da das Ergebnis zu unsicher ist (oder vorher speichern). Für drei Runen erhalten Sie eine beliebige Rune Ihrer Charakterklasse, das ist schon ein besserer Tausch. Wer gleich vier Runen parat hat, darf sich sogar eine neue Rune aussuchen. STEFAN WEISS



Dank der Combos werden Sie auch schon als recht unerfahrener Charakter mit diesen Monstern fertig. Zur Belohnung finden Sie bei starken Gegnern in der Regel gute Ausrüstung.



Freie Sicht auf den Gegner und ein Fluss zwischen Ihnen und den Monstern, besser kann's nicht sein. Setzen Sie hier Ihre Fernkampfwaffen oder Zauber ein. Und schon liegen die Wichte flach.



# Deus Ex: Invisible War

Wer die Verschwörungen und Intrigen von DEUS EX: INVISIBLE WAR aufdecken will, braucht neben starken Bio-Mods die richtigen Tuning-Tipps.

Bei *Deus Ex: Invisible War* kommt eine stark angepasste Version der aktuellen Unreal-Engine zum Einsatz, die um echtzeitberechneten Schattenwurf und aufwendiges Normal-Mapping erweitert wurde. Ähnlich wie beim Bump Mapping sorgen Normal-Maps für zusätzliche Struktur-Details auf den Texturen. So erscheinen schneebedeckte Flächen furchig und die Kleidung der Figuren wirkt nicht etwa unnatürlich glatt, sondern wirkt glaubwürdige Falten. Für einen flüssigen Bildaufbau benötigen Sie bei *Deus Ex 2* vor allem eine schnelle Grafikkarte. Erst mit einer GeForce FX 5900 XT oder Radeon 9700 Pro können Sie bei 1.024x768 in allen Situationen ruckelfrei spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder GeForce FX 5700 Ultra reduzieren die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte und aktivieren zweifache Kantenglättung (Eintrag 2x bei Multisampling im Optionsmenü). *Deus Ex 2* sieht dadurch nicht schlechter aus, läuft jedoch etwas schneller. Hierfür muss im Treiber-Menü der Grafikkarte bei Kantenglättung allerdings „Application Controlled“ oder

„Anwendungsgesteuert“ eingestellt werden. Um mit einer GeForce3 Ti-200 oder GeForce FX 5200 Ultra in einer annehmbaren Geschwindigkeit zu spielen, reduzieren Sie die Auflösung ebenfalls auf 800x600 Bildpunkte. Wenn eine altersschwache DirectX 7-Grafikkarte (GeForce2/4 MX) in Ihrem Rechner steckt, können Sie *Deus Ex 2* nicht spielen.

## DER VERRÜCKTE PROZESSOR

Die CPU spielt kaum eine Rolle – kein Wunder schließlich wurde *Deus Ex: Invisible War* ebenfalls für die Xbox (733 MHz-CPU) entwickelt. Trotz der aufwendigen Physik-Engine reicht daher ein Prozessor mit 2 GHz. Bei einer langsameren CPU sollten Sie den Wert für die „Figuren-Qualität“ heruntersetzen. Dadurch bricht die Framerate im Spiel nicht so stark ein, sobald mehrere Figuren dargestellt werden. Wer das US Original besitzt, sollte unbedingt den Patch auf die Version 1.1 installieren, da dieser für eine höhere Geschwindigkeit sorgt.

MANUEL MÖLLENBACH

## TUNING

UM *DEUS EX: INVISIBLE WAR* IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHZ
- ☐ 512 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9700 PRO

MIT 1.700 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE4 TI-4200 SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 800x600 REDUZIEREN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „MITTEL“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „NIEDRIG“ AUSWÄHLEN

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 800x600 REDUZIEREN
- ☐ FÜR „MULTISAMPLING“ DEN WERT „2X“ EINSTELLEN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „HOCH“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „HOCH“ AUSWÄHLEN

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9700 PRO SOLLTEN SIE:

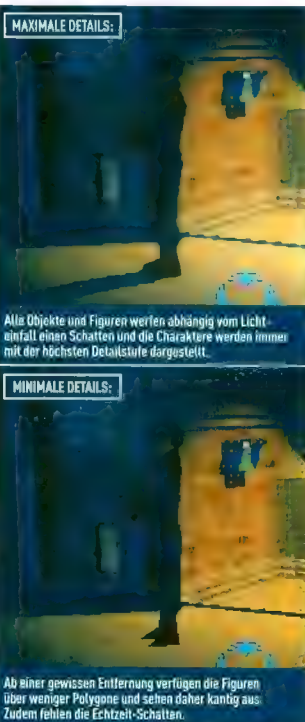
- ☐ DIE AUFLÖSUNG AUF 1.024x768 SETZEN
- ☐ FÜR „MULTISAMPLING“ DEN WERT „2X“ EINSTELLEN
- ☐ „BLOOM“ DEAKTIVIEREN
- ☐ DIE „SCHATTEN-QUALITÄT“ AUF „HOCH“ SETZEN
- ☐ BEI „FIGUREN-QUALITÄT“ „HOCH“ AUSWÄHLEN

## DAS „VIDEO“-MENÜ VON DEUS EX 2



- 1 Multisampling: Bestimmt den Qualitätsgrad der Kantenglättung. Bei einer FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 XT wählen Sie 2x Multisampling und eine Auflösung von 800x600.
- 2 Bloom: Lässt die Spielwelt unscharf erscheinen. Kostet Leistung und erschwert die Orientierung – daher besser deaktivieren.
- 3 Schatten-Qualität: Auf dem höchsten Wert werden alle Objekte und Figuren einen Echtzeit-Schatten. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2 GHz, wählen Sie die mittlere Einstellung.

- 4 Beleuchtungsqualität: Bestimmt die Qualität der Licht-Koronas. Die Spielgeschwindigkeit wird dadurch kaum beeinflusst – ergo: aktivieren.
- 5 Figuren-Qualität: Wenn Sie diese Einstellung herabsetzen, werden entfernte Figuren mit weniger Polygonen dargestellt. Dadurch wird die CPU entlastet, besonders in dem Fall, wenn mehrere Figuren gleichzeitig auftauchen.
- 6 VSync: Gleich die Framerate (Bildrate) mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab. Ohne V-Sync kann es zu einem Schlieren-Effekt bei schnellen Bewegungen kommen.



Alle Objekte und Figuren werfen abhängig vom Licht-einfall einen Schatten und die Charaktere werden immer mit der höchsten Detailstufe dargestellt.

MINIMALE DETAILS:

Ab einer gewissen Entfernung verfügen die Figuren über weniger Polygone und sehen daher kantig aus. Zudem fehlen die Echtzeit-Schatten.

# Singles

Für Singles brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor. Mit wenigen Tuning-Maßnahmen läuft das Spiel allerdings auch auf älteren PCs flüssig.

Das grafische Highlight von *Singles* sind zweifellos die detaillierten Figuren: Dank zahlloser Polygone, feiner Gesichtszüge und glanzender Augen sehen die Charaktere sehr natürlich aus. Diese Detailliebtheit fordert allerdings ihren Tribut: Selbst bei schnellen CPUs mit mehr als 2.800 MHz fällt die Bildwiederholrate (Framerate) häufig unter 20 Bilder pro Sekunde. Damit ist *Singles* zwar ordentlich spielbar, das permanente Bildruckeln fällt dennoch negativ auf. Wichtigste Einzelkomponente ist der Hauptprozessor: Erst ab 2.600 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe in einer annehmbaren Geschwindigkeit spielen. Um Polygone einzusparen und somit die CPU zu entlasten, setzen Sie die Einstellung „Charakterdetails“ herab. Dadurch werden die Haare der Figuren weniger aufwendig dargestellt. Der Eintrag „Objektdetails“ bestimmt die geometrische Komplexität von Möbeln und anderen Gegenständen. Die Bildqualität leidet bei niedrigen

Details enorm, die Spielgeschwindigkeit wird indes nur geringfügig verbessert. Wählen Sie hier ab 2.200 MHz also unbedingt die Einstellung „hoch“.

## SCHATTENSEITEN

Besitzer einer GeForce FX 5700 Ultra oder einer Radeon 9600 XT sind in *Singles* auf der sicheren Seite. Mit einer FX 5900 Ultra oder einer Radeon 9800 Pro ist problemlos zweifache Kantenglättung (2x) in 1.024x768 Bildpunkten möglich, wodurch die *Singles*-WG wesentlich besser aussieht. Verfügt Ihre Grafikkarte lediglich über 64 MByte Grafikspeicher, so gibt das Spiel eine Warnmeldung aus, sobald Sie die höchste Detailstufe wählen. Erst wenn Sie die Einstellung für „Texturaufklärung“ auf „mittel“ herabsetzen und für „Schattendetails Umgebung“ „hoch, 16 Bit“ auswählen, können Sie mit einer 64-MByte-Karte spielen. DirectX-7-Grafikkarten (GeForce 2/4 MX) verursachen auffällige Grafikfehler. DANIEL MOLLENDORF

## DAS MENÜ „EINSTELLUNGEN“ VON SINGLES

### Einstellungen

- Auflösung: ◀ 1024 x 768 ▶
- Farbtiefe: ◀ 32 bit ▶
- 1 Objektdetails: ◀ hoch ▶
- 2 Charakterdetails: ◀ hoch ▶
- 3 Texturaufklärung: ◀ hoch ▶
- 4 Schattendetails Umgebung: ◀ hoch, 32 Bit ▶
- 5 Schattendetails Charaktere: ◀ komplex ▶
- Vollbildmodus: ☒ an
- Window im Vordergrund: ☒ aus
- Wände halbtransparent: ☒ aus

Scrollen:  
Kamerad  
Kamera  
Hilfen  
Eigenstü

- 1 Objektdetails: Reguliert die Komplexität der Objekte. Auf der niedrigen Stufe sind diese sehr kantig und damit unansehnlich. Da sich die Performance dadurch kaum verbessert, wählen Sie besser „hoch“.
- 2 Charakterdetails: Bestimmt, mit welcher Detailstufe die Figuren dargestellt werden. Bei der niedrigen Detailstufe sind beispielsweise die Haare der Charaktere weniger aufwendig.
- 3 Texturaufklärung: Über diese Option lässt sich die Qualität der Texturen auf allen Objekten und den Nachbarhäusern

einstellen. Die Figuren verfügen hingegen nach wie vor über die höchste Texturqualität.

- 4 Schattendetails Umgebung: Lässt die Objekte in der Wohnung einen Schatten werfen. Wenn Ihre Grafikkarte nur über 64 MByte Speicher verfügt, können Sie nicht den höchsten Wert auswählen.
- 5 Schattendetails Charaktere: Bestimmt, ob die Figuren einen Schatten werfen. Die Einstellung „komplex“ funktioniert bisher noch nicht.



Alle Möbelstücke werfen einen Schatten auf sich selbst und die Umgebung und wirken dank feiner Texturen sehr detailliert.



Die Schatten sind verschwunden, die Objekte wirken kantig und alle Möbel sowie die Nachbarhäuser sind mit verschwommenen Texturen versehen.

## TUNING

UM *SINGLES* IN 1.024x768, 32 BIT FARBTIEFE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.600 MHZ
- ☐ 512 MBYTE RAM
- ☐ RADEON 9600 XT

MIT 1.700 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE3 TI-200 SOLLTEN SIE:

- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS“ AUF „NIEDRIG“ SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG“ „MITTEL“ AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDetails UMGEBUNG“ DEN WERT „HOCH, 16 BIT“ EINSTELLEN
- ☐ „SCHATTENDetails CHARAKTERE“ AUF „AUS“ SETZEN

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS“ AUF „MITTEL“ SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG“ „HOCH“ AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDetails UMGEBUNG“ DEN WERT „HOCH, 32 BIT“ EINSTELLEN

MIT 2.400 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5900 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ IM TREIBERMENU 4x KANTENGLÄTTUNG AKTIVIEREN
- ☐ DEN WERT FÜR „CHARAKTERDETAILS“ AUF „MITTEL“ SETZEN
- ☐ BEI „TEXTURAUFLÖSUNG“ „HOCH“ AUSWÄHLEN
- ☐ FÜR „SCHATTENDetails UMGEBUNG“ DEN WERT „HOCH, 32 BIT“ EINSTELLEN



# Teams... Titel... Technik...

## Favoriten und Verfolger 2004!



Präsentiert von:



**Bestens informiert mit dem neuen Formel 1 und Tourenwagen Timer 2004!**

- Top Infos zur Formel 1 und DTM
- Alle Teams & Fahrer
- Rennstrecken & Termine
- Service & Statistik

**Ab 5. März für 3,95 € überall im Buch- und Zeitschriftenhandel!**  
**Oder direkt hier bestellen: [www.media-consulta.com/shop](http://www.media-consulta.com/shop)**

Eine Publikation der



## HARDWARE



## X 2 - Die Bedrohung?

In technischer Hinsicht könnte die **XBOX NEXT** die Konkurrenz ausstechen.

**Grafik** Das Online-Nachrichtenmagazin Mercurynews.com hat überraschend Details zum Xbox-Nachfolger Xbox Next veröffentlicht. Demnach soll die Konsole angeblich ebenfalls auf PC-Hardware basieren, aber gleich drei 64-Bit-Prozessoren von IBM und einen ATI-Grafikchip verwenden, der dreimal schneller sein soll als der kommende R400. Die neue Xbox soll laut Mercurynews auf 256 MByte Hauptspeicher zurückgreifen und vermutlich auf eine Festplatte verzichten. Zurzeit soll Microsoft überlegen, ob neue DVD-Laufwerke mit höherer Datendichte und blauem Laser eingesetzt werden sollen. Ein offizielles Datum für den Verkaufsstart steht noch nicht fest. (BH)

Info: [www.mercurynews.com](http://www.mercurynews.com)



»Ganz schon blöd: Der Würger von Wennigsen zeichnete seine Tat auf.«

## Radio aktiv!

Mit dem MP3-Player **BEATMAN FLASH** sind Sie so mobil wie nie zuvor.

**Zubehör** Freecom hat den MP3-Player *Beatman Flash* überarbeitet und neben 128 MByte Speicher auch ein FM-Radio eingebaut. Das 44 Gramm leichte Gerät ist nur 5,2 x 5,6 x 1,7 Zentimeter groß und kostet 139 Euro. Mit einer AAA-Batterie liefert der Winzling laut Hersteller rund vier Stunden Musikgenuss mit MP3- oder WMA-Dateien. Der *Beatman Flash* wird via USB mit dem PC verbunden und lässt sich außerdem als Diktiergerät für 30 Stunden Sprachaufzeichnung bei maximaler Kompression verwenden. (BH)

Info: [www.freecom.com](http://www.freecom.com), (0203-7680950)

## Ganz in Weiß

Shuttles Mini **HPC ST62K** setzt auf Onboard-Grafik und externes Netzteil.

**Barebone** Shuttle erweitert sein Mini-PC-Angebot um den **XPC ST62K** mit externem Netzteil. Der Chipsatz Radeon 9100 IGP unterstützt Pentium-4 CPUs bis zu 800 MHz FSB. Neben Netzwerkanschluss und Onboard-Sound besitzt der **XPC ST62K** einen integrierten Grafikchip. Der Preis: 385 Euro. (BH)

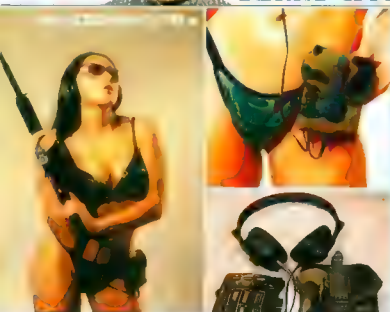


»Wolfgang Viereck: Übergewicht.«

Info: [de.shuttle.com](http://de.shuttle.com), (04121-4766)

## BESSERWISSE

BERND HOLTSMANN ÜBER MP3-CASEMODDER



## Musik-Magazin für Waffennarren!

Der Russe Andrey Koltakov kam auf die coole Idee, die Technik eines MP3-Players in ein leeres Magazin einer AK-47 (gemeinhin auch als Kalaschnikow bekannt) zu verbauen. *Spiegel Online* zitiert den Erfinder der „AK-MP3“: „Das ist mein Beitrag zum Weltfrieden“. Diese sinnigen Worte könnten auch von der freundlichen Hupfdohle in Tarnkleidung stammen, die auf Koltakovs Webseite Werbung für den Militär-Musikanten macht. Das Kalaschnikow-

Magazin mit programmierbarer Firmware verarbeitet MP3- und WMA-Dateien, verfügt über eine 20-Gigabyte-Festplatte, unterstützt die Datenübertragung per USB 2.0 und dudelt bis zu zehn Stunden Musik. Koltakov bietet den AK-MP3 für 600 Dollar an – zusammen mit mehr als 300 Hörbüchern. Ohne die MP3-Vollbestückung soll der schicke Gürtelschmuck in Tarnfarbe 350 Dollar kosten. Die erste Lieferung wird laut Webseite im Mai erwartet. Interessenten tragen sich auf der Webseite [www.audiobooks4free.com/kalashnikov/ak-mp3.asp](http://www.audiobooks4free.com/kalashnikov/ak-mp3.asp) in eine Warteliste ein. (BH)





»Minigolplatz:  
erste Bahn.«

## Lange Leitung

Intels **PRESCOTT**-Prozessoren haben längere Pipelines als ihre Pendants mit Northwood-Kern.

**Infrastruktur** Mit dem Prescott will Intel AMDs Athlon 64 Paroli bieten. Im Vergleich zu den Pentium-4-CPU mit Northwood-Kern besitzen die neuen Prescott-P4-Prozessoren eine längere Pipeline und werden im feineren Herstellungsverfahren produziert (90 Nanometer gegenüber 130 Nanometer). Dadurch sind wesentlich höhere Taktraten möglich. Allerdings erzeugt der Neuling aufgrund der höheren Transistoren-Zahl deutlich mehr Wärme als bisherige P4-CPU und benötigt daher einen besseren Kühler. Trotz größerer L2-Zwischenspeichers ist der Prescott in Spielen nicht schneller als ein vergleichbar getakteter Northwood-Prozessor. Derzeit sind Prescott-CPU zu den meisten Sockel-478-Mainboards kompatibel – im zweiten Quartal folgen CPUs für den neuen Sockel 775. (DN)

Info: [www.intel.com](http://www.intel.com), (089-991430)

## INTELS NEULING IM TECHNIKVERGLEICH

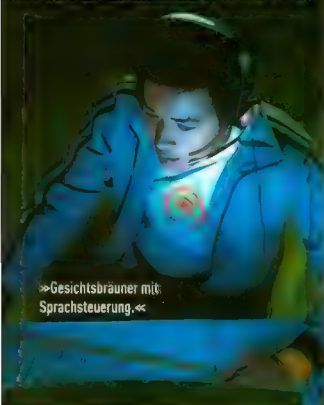
| Sockel                      | Pentium 4 – Prescott<br>478 | Pentium 4 – Northwood<br>478 | Athlon 64<br>754    |
|-----------------------------|-----------------------------|------------------------------|---------------------|
| Verfügbare Taktraten        | 2.800 bis 3.400 MHz         | 1.600 bis 3.400 MHz          | 2.800 bis 2.200 MHz |
| L2-Zwischenspeicher         | 1.024 kByte                 | 512 kByte                    | 512/1.024 kByte     |
| Herstellungsprozess         | 90 Nanometer                | 130 Nanometer                | 130 Nanometer       |
| Transistoren                | 125 Millionen               | 55 Millionen                 | 105,9 Millionen     |
| Max. Verlustleistung (Watt) | 103 Watt (3.400 MHz)        | 82 Watt (3.200 MHz)          | 89 Watt (3200+)     |

## Dolles Ohr!

Häufig: Sennheiser PC 155 USB.

**Sound** Die Audio-Profis von Sennheiser haben auch Hardware für PC-Spieler im Programm. Ihr brandneues USB-Headset **PC 155 USB** besteht aus zwei Teilen: dem Headset mit regulären 3,5-mm-Klinkenstecker und einem drei Meter langen Kabel samt Lautstärkeregelung sowie einem separaten USB-Adapter mit eigenem Soundchip. Eine Soundkarte wird zum Betrieb also nicht benötigt. Das PC 155 USB kostet 139 Euro. (BH)

Info: [www.sennheiser.de](http://www.sennheiser.de), (0511-5426796)



»Gesichtsbräuner mit  
Sprachsteuerung.«

## Sparkarten-Kontrolle

DIE WINFAST A 350 TDH XT  
kostet nicht die Welt.



»Gummipuppe,  
Modell Galadriel.«

**Grafik** Leadtek stellt mit der WinFast A 350 TDH XT eine neue DirectX-9-Grafikkarte für preisbewusste Spieler vor. Die Platine basiert auf Nvidias 3D-Grafikprozessor GeForce FX 5900 XT und greift auf 128 MByte DDR-Grafikspeicher zu. Die Karte ist bereits erhältlich und kostet 219 Euro. Eine Übersicht über die Leistungsfähigkeit vergleichbarer FX-5900-XT-Karten finden Sie in unserem Grafikkartentest ab Seite 160. (BH)

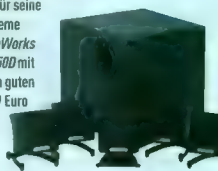
Info: [www.leadtek.de](http://www.leadtek.de)  
(02405-424602)

# LIES MICH!

## CREATIVE SENKT PREISE

**Sound** Creative hat die Preise für seine THX-zertifizierten Lautsprechersysteme **MegaWorks THX 2.1 250D** und **MegaWorks THX 5.1 550** gesenkt. Das THX 2.1 250D mit 300 Watt Gesamtleistung und einem guten Rauschabstand von 99 dB ist für 199 Euro statt 249 Euro erhältlich. Die 5.1-Lösung THX 5.1 550 klotzt mit einer Gesamtleistung von 500 Watt und kostet nun statt 399 nur noch 349 Euro. (BH)

Info: [de.europe.creative.com](http://de.europe.creative.com)



»Jackson Five:  
Familienfoto mit Papi.«

## LEADTEK X-EYE

**Grafik** In Halle 23 an Stand C36 präsentiert Leadtek zur CeBIT viele Neuigkeiten, zum Beispiel das so genannte **X-eye** – ein tragbares Display in Form einer Brille mit einem oder zwei Bildschirmen. Daran können Sie den PC oder einen DVD-Player sehr bequem anschließen. Die Bildqualität entspricht laut Leadtek der eines 15-Zoll-Notebook-Monitors beziehungsweise eines Fernsehgeräts mit 50 Zentimetern Bildschirmdiagonale. (BH)

Info: [www.leadtek.de](http://www.leadtek.de)

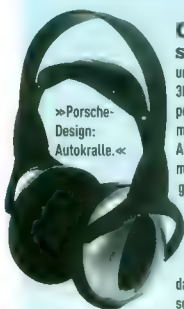
»Gegen Bindehaut-Entzündung:  
Eigenurinbrille.«



## CREATIVE HQ 1300

**Sound** Die neue Produktserie von Creative umfasst drei Kopfhörer: Der **HQ-1300** für knapp 30 Euro ist ein klassischer Kopfhörer mit gepolsterten Ohrmuscheln und einem sich automatisch einstellenden Kopfband. Das „Open-Air“-Design soll für eine weiträumige Akustik mit besonders ausgewogenem Klangbild sorgen. Nicht ganz neu ist das **Backphone HQ-60** (10 Euro): Der Nackenbügelkopfhörer gehörte bisher zum Lieferumfang der MP3-Jukeboxen von Creative. Für Fans von Taktik-Shootern und Videokonferenzen hat Creative das **HQ-300** im Angebot – ein bequemes Headset mit Lautstärkeregelung, das für 15 Euro angeboten wird. (BH)

Info: [de.europe.creative.com](http://de.europe.creative.com)

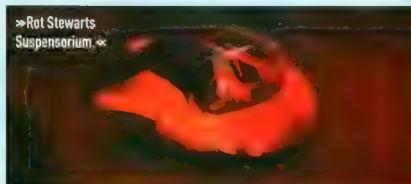


»Porsche-  
Design:  
Autokralle.«

## TERRATEC MYSTIFY MAMBA/VIPER

**Eingabegerät** Der Nettoteller Multimedia-Spezialist Terratec will auf der diesjährigen CeBIT (18. bis 24. März in Hannover) zwei neue Spielermäuse vorstellen. Die **Mystify Mamba** und die **Mystify Viper** sind als Ergänzung der kugelbasierten Boombox geplant, die mit einer Auflösung von 2.100 dpi arbeitet. Die neuen Geräte besitzen einen optischen Sensor – über die genaue Auflösung schweigt man sich allerdings noch aus. Terratec finden Sie in Hannover in Halle 25, Stand D40. (BH)

Info: [www.terratec.de](http://www.terratec.de)



»Rot Stewart's  
Suspensorium.«



# Die üblichen Verdächtigen?



»Vom Aussterben bedroht: Zwerg- und Riesenschildkröten.«

## Damit das klar ist!

### KANTENGLÄTTUNG

Auch Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

### ANISOTROPER FILTER

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

### SPEICHERINTERFACE

Bindet den Speicher an den Grafikchip. Ein hoher Wert sorgt für mehr Leistung. So sind Karten mit 256 Bit Interface schneller als Beschleuniger mit 128 Bit Speicherbus.

### OEM

Abkürzung für „Original Equipment Manufacturer“. OEM-Produkte werden nicht im Handel verkauft und kommen nur in Hardware-Komplettangeboten zum Einsatz.

### CHIP-ARCHITEKTUR

Besitzt ein Grafikchip acht Pixel-Pipelines, kann dieser pro Taktzyklus acht Pixel berechnen. Bei einem Chiptakt von 300 MHz sind dies 300 Millionen mal acht Pixel pro Sekunde. Ein Grafikprozessor mit acht Pipelines ist somit schneller als eine Version mit vier Pixel-Berechnungen pro Taktzyklus. Die Angabe „2 Texel“ (Texture-Element) bedeutet, dass auf jedes Pixel in einem Taktzyklus zwei Texturschichten aufgetragen werden können.

### SHADER

Programmierbare Hardware-Einheit in Grafikchips, über die aufwendige Effekte (etwa spiegelndes Wasser) erzeugt werden. Bei DX-7-Karten (Geforce2/4 MX) sind keine Shader-Effekte möglich.

**Konkurrenz für Ati und Nvidia. S3 und HGL stürmen auf Anhieb in die Top 4. Wenngleich wir zugeben müssen, dass es ohnehin nur vier für Spieler relevante Hersteller gibt. Unsere MARKTÜBERSICHT GRAFIKKARTEN ist trotzdem toll!**

**I**n den vergangenen Monaten haben Nvidia und Ati ihr Angebot durch viele neue Grafikkarten ersetzt. Kein Wunder also, dass uns für diese Marktübersicht insgesamt 20 aktuelle Beschleuniger von Ati und Nvidia zur Verfügung standen. Auch die Konkurrenz war nicht untätig – mit dem Deltachrome von S3 und XGIs Volari versuchen demnächst zwei neue 3D-Beschleuniger, gegen die Vormachtstellung der Geforce- und Radeon-Platinen anzukommen.

Zum Testzeitpunkt standen uns jedoch keine finalen Versionen der Grafik-Neueinsteiger zur Verfügung, sodass wir Ihnen die Vorserien-Karten Volari Duo V8 Ultra und Deltachrome S8 separat vorstellen. Sämtliche Testergebnisse und klare Kaufempfehlungen finden Sie auf den nächsten Seiten.

### VÖLLIG ÜBERTRIEBEN?

Nvidias neues Flaggschiff ist die Geforce FX 5950 Ultra, die über die gleichen Leistungs-

merkmale wie der Vorgänger FX 5900 Ultra verfügt – lediglich die Taktraten wurden leicht nach oben geschraubt. Den Chiptakt hat Nvidia beispielsweise von 450 MHz auf 475 MHz angehoben. Der Speicher ist wie beim Vorgänger mit einem fortschrittlichen 256-Bit-Interface angebunden, allerdings mit 475 MHz DDR-Takt 50 MHz DDR flotter als bei den älteren 5900-Ultra-Modellen. Auch Atis 9800-Pro-Nachfolger Radeon 9800 XT hebt sich vom Vorgänger-Modell

hauptsächlich durch höhere Taktraten ab. Immerhin wird der Chip mit 412 MHz um 32 MHz höher getaktet als bei der Pro-Variante. Der Speichertakt wurde lediglich von 350 MHz auf 365 MHz angehoben. Einzige Neuerung der XT-Generation ist das Feature Overdrive. Wenn Overdrive aktiviert ist, übertaktet sich der Chip selbstständig, sobald Sie ein Spiel starten. So steht Ihnen die zusätzliche Leistung dann zur Verfügung, wenn sie wirklich gebraucht wird. Dazu be-



# Was bringen die jungen Wilden?

Für die Volari-Familie will MSI als Marktführer zum Kartagener-Congress bis zum High-End-Sommer kommen. Während S3 in den letzten Jahren auf Hochleistungs-Grafik war, will man nun ebenfalls leistungstarke Grafikkarten anbieten. Können die Neuseitiger etwas gegen die Vormachtstellung von ATI und Nvidia ausrichten?



VOLARI DUO V8 ULTRA

Erste Volari-Grafikkarten mit 256 MByte DDR-II-Speicher sind bereits im Handel erhältlich. Bei diesen Modellen handelt es sich um den Volari Duo V8 Ultra, bei dem zwei Grafikchips parallel eingesetzt werden. Interessant, denn seit der Voodoo 5 5500 aus dem Jahre 2000 verfügen alle 3D-Bretter im Spielbereich nur über einen Grafikprozessor. Es sollen auch Volari-Karten mit nur einem V8-Ultra-Chip folgen. Zudem will XGI mit dem Volari V5 einen langsameren, aber günstigeren Grafikchip anbieten. Beim Flaggschiff Duo V8 Ultra werden beide Grafikprozessoren von einem Kupferkühler auf Vorder- und Rückseite bedeckt. Die XGI-Karte bietet DX-9-Unterstützung und (laut Hersteller) acht Pixel-Pipelines sowie ein 128-Bit-Speicherinterface für jeden Chip.

Bei Spielen gab das Vorabmodell des Duo V8 Ultra keine gute Figur ab: So lief etwa *Elite Force 2* mit gerade mal 20 Bildern pro Sekunde sehr langsam. Bei *DirectX-9-Spielen (Halo)* fällt die rund 400 Euro teure Pixelschleuder noch weiter hinter die Konkurrenz zurück. Enttäuschend war auch die Kantenglättung: Bei dem „Reactor“ genannten Treiber in der Version 1.01.02 wird das Bild einfach weichgezeichnet. Je höher Sie den Grad der Kantenglättung einstellen, desto unschärfer wirkt das Spiel. Somit wird die Bildqualität nicht verbessert, sondern verschlimmert.

Der Internetseite X-Bit Labs zufolge bietet die aktuelle Version 1.01.510 des Reactor-Treibers auf einzelne Spiele angepasste Optimierungen (etwa für *Halo*). So sollen die trilineare Texturfilterung durch eine bilineare Filterung ersetzt und die Texturen früher durch eine niedrigere aufgelöste Version ausgetauscht werden. Dadurch ist die Bildqualität bei diesen Spielen schlechter als bei Nvidia- oder ATI-Modellen. Sobald uns finale Volari-Karten zur Verfügung stehen, überprüfen wir dies natürlich.

| Name:                          | Volari V8 Ultra                | Volari Duo V8 Ultra            |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| Webseite:                      | www.xgitech.com                | www.xgitech.com                |
| Interner Codename:             | XG41                           | XG40                           |
| Transistoren:                  | 90 Millionen                   | 2x90 Millionen                 |
| 3D-Pipeline (laut Hersteller): | 8 Pixel x 1 Texel              | 2x8 Pixel x 1 Texel            |
| Shader (Pixel/Vertex):         | 4/2                            | 2x 4/2                         |
| Chiptakt:                      | 300 MHz (Ziel: 350 MHz)        | 348 MHz (Ziel: 350 MHz)        |
| Speichertakt:                  | 300 MHz DDR-II (Ziel: 375 MHz) | 450 MHz DDR-II (Ziel: 500 MHz) |
| Speicherbus:                   | 128 Bit                        | 2x 128 Bit                     |
| Speicherbandbreite:            | 9,6 GByte/s                    | 2x 14,4 GByte/s                |
| Leistungsaufnahme (2D/3D):     | 21/58 Watt                     | 51/130 Watt                    |

nötigen Sie allerdings den aktuellen Grafikkarten-Treiber (auf unserer Heft-DVD). Hinweis: Bei Radeon-Karten von Asus funktioniert Overdrive nicht. Eine erfreuliche Kehrtwende zeichnet sich bei der Lautstärkeentwicklung im High-End-Bereich ab: Selbst die Lüfter der schnellen FX-Beschleuniger erzeugen nur selten mehr als 3,5 Sone – den individuellen Kühlerkonstruktionen der Hersteller sei Dank. MSI hat sogar eine GeForce FX 5950 Ultra im Angebot, die mit 0,7 Sone im geschlossenen Gehäuse kaum hörbar ist. Die Hersteller von 9800-XT-Karten vertrauen überwiegend auf das Referenzdesign von ATI

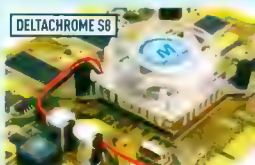
mit Kupferkühler und großem Lüfter, der mit 2,7 Sone zwar nicht sonderlich leise ist, jedoch auch nicht stört.

## GUTSCHEIN-HEILIG?

Wer gute Spieleleistung will, ohne gleich sein Konto zu plündern, wird mit der Radeon 9600 XT oder der GeForce FX 5700 Ultra glücklich. Wie die Radeon 9800 XT beherrschen auch 3D-Bretter mit 9600-XT-Grafikchip die Overdrive-Funktion. Zudem wurde der Chiptakt gegenüber der Radeon 9600 Pro um 100 MHz angehoben. Ein vermeintliches Ausstattungs-Highlight bei Atis XT-Reihe war bisher der Gutschein für *Half-Life 2*. Bei Erscheinen des Shooters

Neben der Volari Duo V8 Ultra stand uns mit dem Vorabmodell der Deltachrome S8 ein weiterer Neuling im Grafikkarten-Bereich zur Verfügung. Diese verwendet ebenfalls einen DX-9-Chip, der laut Hersteller über eine acht-Pipeline-Architektur verfügt. Beim Preis zielt S3 auf die Mittelklasse. Die Deltachrome S8 (256 MByte) soll zum Verkaufsstart etwa 155 Euro kosten. Der Chiptakt liegt bei 300 MHz, der Speicher wird mit 128 Bit angebunden und taktet mit 300 MHz DDR. Später folgt unter dem Namen S8 Nitro eine schnellere Version mit höheren Taktraten. Zudem will Hersteller S3 in den nächsten Monaten die Deltachrome S4 auf den Markt bringen, die lediglich über vier Pixel-Pipelines verfügt. Ferner sind Varianten für das neue Steckformat PCI-Express geplant.

DELTA CHROME S8



In Spielen machte das Vorab-Testmuster der S8 trotz Beta-Treiber kaum Probleme. Bei *UT 2003*, *Yager* oder *Max Payne 2* lagen die Ergebnisse der Deltachrome-Karte zwischen denen von FX 5600 Ultra und FX 5700 Ultra. Mit OpenGL- oder DX9-Spielen (*Elite Force 2* bzw. *Halo*) hatte der Neuling allerdings Probleme. Zudem kommt bei der Kantenglättung das langsame Super-Sampling-Verfahren zum Einsatz. Im Vergleich zu Radeon- oder GeForce-Beschleunigern mit ressourcenschonendem Multisampling verliert der S8 daher mit aktivierter Kantenglättung sehr stark an Leistung.

Im Gegensatz zur Volari macht das Vorserienmodell des Deltachrome S8 bereits einen wesentlich ausgefeilteren Eindruck: Stabilitätsprobleme oder Bildfehler traten nur vereinzelt auf. Wenn S3 es schafft, bis zur finalen Version die Performance bei OpenGL- und DX9-Spielen zu steigern, könnte sich die Deltachrome S8 zur günstigen Alternative zu FX 5700 und Radeon 9600 entwickeln.

| Name:                          | Deltachrome S8     | Deltachrome S8 Nitro |
|--------------------------------|--------------------|----------------------|
| Webseite:                      | www.s3graphics.com | www.s3graphics.com   |
| Interner Codename:             | S8                 | S8 Nitro             |
| Transistoren:                  | 60 – 80 Millionen  | 60 – 80 Millionen    |
| 3D-Pipeline (laut Hersteller): | 8 Pixel x 1 Texel  | 8 Pixel x 1 Texel    |
| Shader (Pixel/Vertex):         | 8/4                | 8/4                  |
| Chiptakt:                      | 300 MHz            | 310 – 320 MHz        |
| Speichertakt:                  | 300 MHz DDR        | 310 – 320 MHz DDR    |
| Speicherbus:                   | 128 Bit            | 128 Bit              |
| Speicherbandbreite:            | 9,6 GByte/s        | 9,9 – 10,2 GByte/s   |
| Leistungsaufnahme (2D/3D):     | 8/25 Watt          | Unbekannt            |

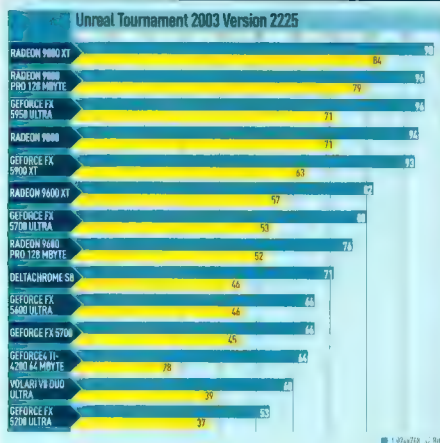
dürfen Sie *Half-Life 2* damit kostenlos herunterladen oder direkt aus Kanada bestellen – die Wartezeit beträgt allerdings mindestens sechs bis acht Wochen und Sie zahlen die Versandkosten selbst. Neu Seit Dezember 2003 müssen die Karten-Hersteller eine Gebühr an ATI entrichten, um ihren 9600-XT-Beschleunigern den Gutschein beilegen zu dürfen. Da nicht alle Hersteller dazu bereit sind, enthalten nicht mehr alle Angebote den wertvollen Zettel. Wenn Sie also Wert auf den HL 2-Gutschein legen, dann vergewissern Sie sich vor dem Kauf, dass dieser auch wirklich im Lieferumfang enthalten ist. Auf

der sicheren Seite sind Sie mit Pixel-Beschleunigern der 9600-XT-Klasse: Hier findet sich der Gutschein weiterhin in jedem Karton. Umstrukturiertungen gibt's hingegen bei Nvidia: Angesichts der vergleichsweise schwachen Leistung des GeForce FX 5600 Ultra hat Nvidia beim FX 5700 Ultra nicht nur die Taktraten erhöht, sondern auch die Chiparchitektur verbessert. Als Resultat sind 5700-Ultra-Grafikkarten rund 20 Prozent schneller als die Vorgänger-Modelle.

## GÜNSTIGER RASER

Unerwartete Konkurrenz bekommen 9600 XT und FX 5700 Ultra durch einen ursprünglich

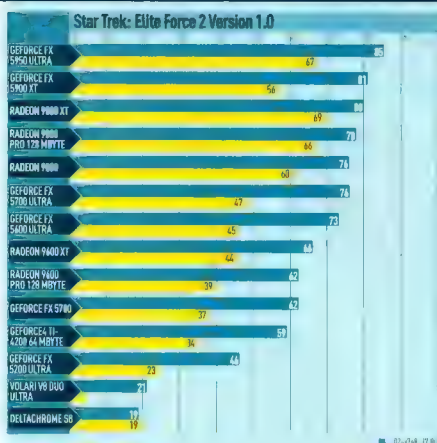
## UT 2003



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

**Fazit:** Radeon 9800 XT, 9800 und GeForce FX 5950 Ultra sind auch bei 2x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung sehr schnell. Die Dellachrome S8 kann in der Mittelklasse mithalten, verliert bei Qualitätseinstellungen jedoch viel Leistung. Enttäuschend: die Geschwindigkeit der Volari-Vorabkarte.

## ELITE FORCE 2



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

**Fazit:** Beim OpenGL-Spiel Elite Force 2 setzen sich die Nvidia-Karten knapp durch. Die Vorabversionen von Volari und Dellachrome haben hier große Probleme. Sehr gut ist dagegen die günstige GeForce FX 5900 XT. Nur bei Kantenglättung und anisotroper Filterung ist der Konkurrent Radeon 9800 schneller.

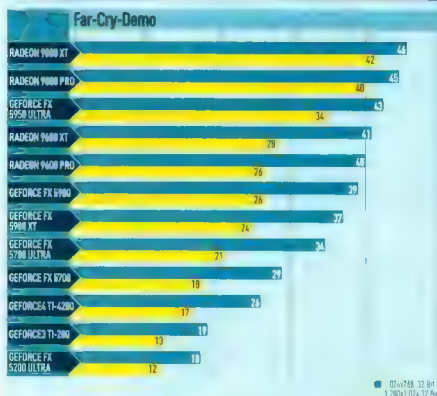
nur für den OEM-Markt vorgesehenen Chip: den GeForce FX 5900 XT. Im Vergleich mit den Hochleistungs-Karten FX 5900 Ultra oder FX 5950 Ultra ist der XT-Abkömmling lediglich niedriger getaktet. Das macht die rund 200 Euro teure XT-Variante zum einzigen Grafikkarte im unteren Preisbereich mit 256 Bit Speicherinterface und einer Chip-Architektur von vier Pixel mal zwei Texel. Dadurch erreicht Nvidias neues Modell eine sehr gute Spieleleistung und ist schneller als alle vergleichbar teuren 3D-Bretter. Solange die FX 5700 Ultra und die 9600 XT nicht stark im Preis fallen, bieten Grafikkarten mit GeForce FX 5900 XT deutlich mehr Leistung fürs Geld. Den FX-5900- und FX-5900-XT-Platinen ausgewählter Hersteller liegt zudem die Vollversion von *Call of Duty* bei. Ein ähnlich gutes Preis-Leistungs-Verhältnis besitzt derzeit die Radeon 9800. Der ATI-Beschleuniger ist bei zweifacher (2x) Kantenglättung und vier zu eins (4:1) anisotroper Filterung zwar rund 13 Prozent schneller, kostet dafür allerdings 50 bis 100 Euro mehr als eine FX 5900 XT

## FAZIT

In der Demo zum grafisch spektakulären und daher sehr hardwarefordernden Shooter *Far Cry* schlagen sich die ATI-Karten besonders gut. Dagegen liefern die Nvidia-Alternativen beim OpenGL-Spiel *Elite Force 2* bessere Ergebnisse ab. Beindruckend: Auch bei 2x Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung ermöglichen Radeon 9800 XT, GeForce FX 5950 Ultra und Radeon 9800 eine sehr gute Spieleleistung. FX 5700 Ultra und 9600 XT fallen dafür mit diesen Qualitäts-Einstellungen deutlich hinter die teuren Modelle zurück. Die Vorabversionen von XGIs Volari Duo V8 Ultra und dem Dellachrome S8 von S3 sind bei OpenGL-Spielen noch zu langsam. Bei finalen Platinen mit neuen Treibern könnten sich die Ergebnisse verbessern. Klare Preis-Leistungs-Highlight der neuen Generation ist die GeForce FX 5900 XT. Diese ist bei aktuellen Spielen sehr schnell und mit einem Preis von etwa 200 Euro momentan unschlagbar günstig.

DANIEL MÖLLENDORF

## FAR-CRY-DEMO



Einstellungen: Athlon XP 3000+, Nforce2-Mainboard, 512 MByte RAM, Windows XP Pro, DX 9.0b

**Fazit:** Far Cry verwendet eine aufwendige Grafik-Engine, die dank intensiven Shader-Gebrauchs neue Standards setzt. In der Demo verursachte der anisotrope Filter Grafikfehler, weshalb wir den Benchmark in 1.024x768 und 1.280x1.024 ohne Kantenglättung oder anisotrope Filterung durchgeführt haben.

Grafikkarten mit ATI-Chip liefern hier die besten Ergebnisse ab. Besonders die Radeon 9600 Pro und die 9800 XT sind erstaunlich schnell. Bei höherer Auflösung vergrößert sich der Abstand zu den GeForce-Karten. Bis zur Veröffentlichung der Vollversion können die Nvidia-Modelle noch aufholen.



TATTOO DESIGN CASE



HIER IST ES: DAS REVOLTEC TATTOOCASE!  
GENUALES DESIGN AUF SPITZENGEHÄUSE:  
TRIBALS IM 3D-BLADE-STIL AUSSEN UND EIN CHIEFTED  
DX-01 DRAGON DARUNTER. GIBT'S IN 4 FARBEN.



WER BRAUCHT SCHON LAUTE LÜFTER  
WENN'S MIT WASSER LEISER GEHT?  
DAS LIQUIDIZER WATERCOOLING SET  
INKL. CPU KÜHLER X-FREEZER  
MACHT DEN PC NICHT NUR KALT,  
SONDERN AUCH STUMM!

REVOLTEC  
AUF DER CeBIT

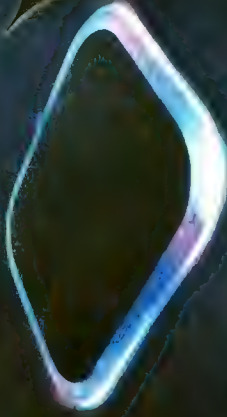
REVOLTEC  
REVOLUTION TECHNOLOGY

REBOOT YOUR MIND

WWW.REVOLTEC.NET

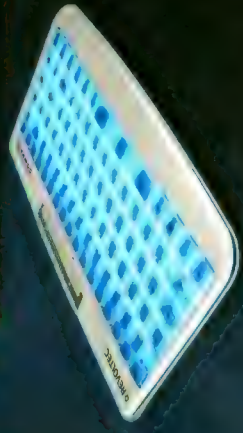


SPIELEN BIS DAS LICHT ANGEHT,  
ARBEITEN BIS ES AUSGEHT: MIT DEM  
NEUEN LIGHTBOARD XL (107 TASTEN!)  
MACHT SELBST DER JOB NACH  
FEIERABEND WIEDER LAUNE.  
GIBT'S AUCH IN WEIß



Ein originelleres Mousepad  
gibt es zur Zeit nirgendwo:  
Das Revoltec Lightpad hat einen  
transparenten Sockel, der sich  
in 7 Farben einzeln oder im  
Disco-massigen Wechsel  
beleuchten lässt.

REVOLTEC STAND  
HALLE 25 D38



Klein, leicht, mobil und edel im  
Design: Die Lightboard Compact  
Aluminium Edition ist perfekt  
für unterwegs und LAN Parties.  
Das stilvolle Alu-Gehäuse ist  
zudem noch sehr robust:  
zu bekommen in Silber  
und Metallic Schwarz.



SCHADE, DASS ES NOCH KEINE ANIMIERTEN PRINT-ANZEIGEN GIBT,  
DENN SO LASSEN SICH DIE GENIALEN LICHTEFFEKTE DER  
REVOLTEC EL BADGES HIER LEIDER NUR ERAHNEN.

# Spar-Brötchen

Bei den aktuellen Grafikkarten im Bereich bis 250 Euro gibt es einige Überraschungen.



»Heil Die Kabel hat sich im Park verlaufen.«

**N**eben einer ordentlichen Ausstattung und aufwendiger Kühlung bieten viele der vermeintlichen Billig-Produkte eine sehr gute Spieleleistung. Wir haben zehn Beschleuniger von Ati und Nvidia zwischen 160 und 220 Euro miteinander verglichen und dabei einen neuen Leistungs-Sieger gekürt.

## HAST DU DEN A.-OPEN?

Aopen hat als einer der ersten Hersteller ein Pixel-Triebwerk mit GeForce FX 5900 XT im Angebot. Die 200 Euro günstige *Aeolus FX 5900 XT* ist mit einem Chiptakt von 390 MHz und 350 MHz DDR Speichertakt (GeForce FX 5900: 400 MHz/425 MHz DDR) der zweitschnellste Beschleuniger

im unteren Preis-Bereich. Mehr Leistung bringt nur Sparkles höher getaktete *SP8835XT-DT* (siehe Extrakasten). Bei Spielen rotiert der Lüfter mit 2,5 Sone, ansonsten ist er mit 1,5 Sone wesentlich ruhiger. Die Beigaben sind eher dürftig. Asus stattet die *Radeon 9600 XT/TV/D* dagegen wie gewohnt sehr üppig aus: Mit einer Verteilerbox für TV-Out und TV-In wahlweise per Composite- (Cinch) oder SVHS-Kabel, *Asus DVD* und einem Gutschein für *Half-Life 2* werden Spieler und Video-Fans glücklich. Das Tool *Smart Doctor* ermöglicht es Ihnen, die Lüfterdrehzahl zu regeln. Auch auf der höchsten Stufe ist der Lüfter sehr leise (0,9 Sone). Nachteil: Die dynamische

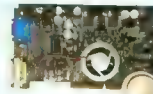
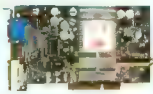
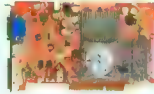
Übertaktung per Overdrive funktioniert bei der Asus-Karte nicht.

## GIB RUHE!

Dank Zalman's bewährter Passivkühlung inklusive Heatpipe arbeitet die *Atlantis 9600 XT Ultimate Edition* von Sapphire völlig geräuschlos. Der Grafikchip wird nicht zu warm (47,1 °C) und macht sogar noch 570 MHz Speichertakt mit (Standard: 500 MHz). Wie bei Saphires um 50 Euro günstigerer *Atlantis 9600 XT* (siehe Extrakasten) arbeitet der Speicher mit 325 MHz über der Spezifikation von 300 MHz – und damit fast am Takt-Maximum. Der Speicher der *FX5700U-TD128* von MSI mit GeForce FX 5700 Ultra hat deutlich mehr

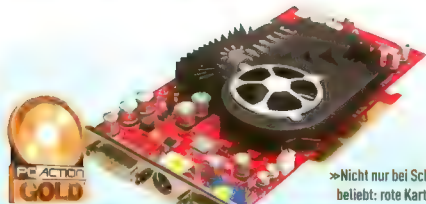
Übertaktungsspielraum und beklagt sich auch nicht bei 520 MHz DDR (Standard: 453 MHz DDR). Zudem bietet die MSI-Karte als einziges 5700-Ultra-Modell bei Bedarf eine automatische Takterhöhung in Spielen. Auch ohne Übertaktung ist die Spieleleistung der roten *FX5700U-TD128* bei einer unauffälligen Geräuschentwicklung von 0,9 Sone sehr gut. Aopens *Aeolus FX 5700 Ultra* ist mit rund 200 Euro ebenso teuer wie die MSI-Karte, jedoch greift Aopen auf das Referenzdesign zurück. Dazu gehören ein großer Aluminium-Kühlblock, der Grafikchip und Speicher bedeckt, und ein Lüfter mit angenehmer Geräuschentwicklung. Die Übertachtungsergebnisse

## GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO



| Grafikkarte:                | SP8835XT-DT   | Aeolus FX 5900 XT                               | Radeon 9600 XT/TV/D                          | Atlantis 9600 XT Ultimate Edit.                    | Atlantis 9600 XT                                       |
|-----------------------------|---|---|--|--|--|
| Hersteller:                 | Sparkle   | Aopen   | Asus   | Sapphire   | Sapphire   |
| Webseite:                   | www.alternate.de                                    | www.aopen.com.de                                | www.asus.com.de                              | www.sapphiretech.de                                | www.sapphiretech.de                                    |
| Preis (Preis/Leistung):     | Ca. € 210 (Sehr gut)                                | Ca. € 200 (Gut)                                 | Ca. € 190 (Gut)                              | Ca. € 220 (Gut)                                    | Ca. € 170 (Gut)  |
| Grafikchip:                 | GeForce FX 5900 XT                                  | GeForce FX 5900 XT                              | Radeon 9600 XT                               | Radeon 9600 XT                                     | Radeon 9600 XT   |
| Taktfrequenz/Chip/Speicher: | 400 MHz/370 MHz DDR                                 | 390 MHz/350 MHz DDR                             | 500 MHz/300 MHz DDR                          | 500 MHz/325 MHz DDR                                | 500 MHz/325 MHz DDR                                    |
| Speichermenge und -art:     | 128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit               | 128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 256 Bit           | 128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit        | 128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit              | 128 MByte DDR (BGA; 2,86 ns), 128 Bit                  |
| Pipeline-Architektur:       | 4 Pixel x 2 Textel                                  | 4 Pixel x 2 Textel                              | 4 Pixel x 1 Textel                           | 4 Pixel x 1 Textel                                 | 4 Pixel x 1 Textel                                     |
| Anschlüsse:                 | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                          | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                      | VGA, TV-Out (S-Video), TV-In, DVI            | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                         | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                             |
| Software:                   | -   | Win DVD 4, Win Rip                              | U. a. Half-Life-2-Gutschein, Asus DVD XP     | U. a. Half-Life-2-Gutschein, Redline, Power DVD XP | U. a. Half-Life-2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline |
| Sonstige Eigenschaften:     | -   | -   | Multi-Monitor-Fähigkeit                      | Multi-Monitor-Fähigkeit                            | Multi-Monitor-Fähigkeit                                |
| Sonstige Ausstattung:       | S-Video-Kabel                                       | Adapter   | Comp.-/S-Video-Verteiler-Box                 | Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter                      | Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter                          |
| Temperatur/Lautstärke:      | 44,4 °C; 1,7 Sone                                   | 42,7 °C; 2,5 Sone                               | 40,2 °C; 0,9 Sone                            | 47,1 °C; 0 Sone (passiv gekühlt)                   | 38,2 °C; 0,8 Sone                                      |
| Übertaktung: Chip/Speicher: | 470 MHz/400 MHz DDR (Gut)                           | 450 MHz/405 MHz DDR (Gut)                       | 580 MHz/330 MHz DDR (Gut)                    | 570 MHz/330 MHz DDR (Gut)                          | 560 MHz/350 MHz DDR (Gut)                              |
| Leistung 1.024x768, 32 Bit: | Sehr gut (91,9 Fps normiert)                        | Sehr gut (90,8 Fps normiert)                    | Gut (74,2 Fps normiert)                      | Gut (75,3 Fps normiert)                            | Gut (75,3 Fps normiert)                                |
| Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:   | Gut (78,9 Fps normiert)                             | Gut (77,8 Fps normiert)                         | Gut (67,1 Fps normiert)                      | Gut (70,4 Fps normiert)                            | Gut (70,4 Fps normiert)                                |
| Wertung:                    | Sehr schnell und preisgünstig, schwache Ausstattung | Leistungsstark und preiswert, keine Video-Kabel | Gute Ausstattung, viel Übertaktungsspielraum | Passive Kühlung; höherer Speichertakt              | Günstig, leiser Lüfter, realistische Ausstattung       |
|                             | 78%   | 77%   | 75%  | 75%  | 74%  |





### Sparkle FX 5900 XT

SP8835XT-DT: Starke Leistung zum Sparpreis

»Nicht nur bei Schiris beliebt: rote Karte.«

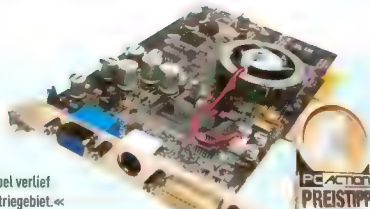
Nvidia's GeForce FX 5900 XT sorgt mit einer 256 Bit breiten Speicheranbindung und einer Pipeline-Architektur von vier Pixeln mal zwei Texeln für eine ausgezeichnete Performance. Dank der höheren Taktraten von 400 MHz Chip- und 370 MHz DDR-Speichertakt ist die SP8835XT-DT zudem schneller als die übrigen 5900-XT-Modelle (390 MHz/350 MHz DDR).

Per Übertaktung sind sogar 470 MHz/400 MHz DDR möglich. Die Kühlung übernimmt ein großer Aluminium-Block. Mit 1,7 Sone ist diese Variante etwas leiser als der Lüfter der FX 5900 XT von Aspen (2,5 Sone). Die Ausstattung liefert allerdings Sparkles Preispolitik zum Opfer: Ein Software-Paket fehlt völlig. Lediglich ein Video-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter zum Anschluss eines zweiten Röhrenbildschirms liegen in der Verpackung.

Fazit: Mit der SP8835XT-DT bietet Sparkle eine leise und leistungsstarke Grafikkarte zum Schnäppchen-Preis an. Auf eine umfangreiche Ausstattung müssen Sie allerdings verzichten.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungstabelle.

Gesamtwertung **78%**



»Heil! Die Kabel verlief sich im Industriegebiet.«

### Sapphire 9600 XT

Atlantis 9600 XT: Preiswert und keine harte Leistung

Aufgrund des höheren Speichertaktes (325 MHz DDR) ist die 3D-Platine von Sapphire schneller als die 9600-XT-Versionen anderer Hersteller (300 MHz DDR). Sobald ein Spiel gestartet wird, lässt sich zudem per Overdrive der Chiptakt von 500 MHz auf bis zu 527 MHz anheben. Mit manueller Übertaktung waren in unserem Test 560 MHz problemlos möglich.

Obwohl die Atlantis 9600 XT sehr günstig ist, verfügt sie über eine ordentliche Ausstattung: Neben TV-Kabeln bekommt der Käufer Tomb Raider: Angel of Darkness, einen Gutschein für Half-Life 2 und das Übertaktungs-Programm Redline geboten. Der 40-Millimeter-Lüfter kühlt den Grafikchip auch nach einer Übertaktung noch sehr gut und erzeugt lediglich kaum hörbare 0,8 Sone.

Wenn das noch zu laut ist, der bekommt mit der Atlantis 9600 XT Ultimate Edition eine passiv gekühlte und daher lautlose Variante. Diese ist allerdings ungefähr 50 Euro teurer als die ohnehin schon sehr teure Atlantis 9600 XT.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungstabelle.

Gesamtwertung **74%**

sind sehr gut, die Ausstattung eher dürrig (siehe Tabelle).

### LAUTER DREIER

Mit seiner GeForce FX 5700 Ultra setzt Gainward die Golden-Sample-Reihe fort und garantiert bei der FX Ultra/960 Golden Sample die höheren Taktraten 500 MHz/500 MHz DDR (Standard: 475 MHz/453 MHz DDR), wodurch der Gainward-Beschleuniger etwas schneller ist als die Konkurrenz. Die Takterhöhung akti-

vieren Sie per Expertool von der mitgelieferten CD. Die 215 Euro teure 3D-Platine verfügt über keinen VGA-Anschluss, Ihren Röhrenmonitor schließen Sie daher über den mitgelieferten Adapter an DVI-2 an. Die 2D-Signalqualität ist ausgezeichnet. Neben zwei Haupt-Lüftern bringt Albatron auf der FX5700U einen Ersatzlüfter unter. Dieser läuft an, sobald der sehr unwahrscheinliche Fall eintritt, dass einer der anderen beiden Lüfter

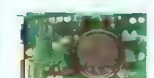
ausfällt. Mit dieser Kühlmethode ist die FX5700U der lauteste Testkandidat im unteren Preis-Bereich. Ordentlich die Übertaktungsergebnisse. Leadteks Winfast A360 TD ließ sich dagegen kaum tunen. Bereits der Grundtakt ist bei der FX-5700-Karte deutlich niedriger als bei den 5700-Ultra-Kollegen, weshalb die Karte etwa 20 Prozent langsamer ist. Der 160 Euro günstige Beschleuniger eignet sich daher für Gelegenheitsspieler und dank beige-

legter Kabel auch für die Wiedergabe am Fernseher.

### FAZIT

Wer sparen will, ohne auf eine sehr gute Performance zu verzichten, kauft eine Grafikkarte mit FX-5900-XT-Chip. Diese Beschleuniger sind nur etwa fünf Prozent langsamer als eine FX 5900, aber knapp 50 Euro günstiger. Die FX 5700 Ultra bietet zum ähnlichen Preis eine deutlich schwächere Leistung.

DANIEL MOLLENDORF



|                               | FX5700U-TD128                                   | Asotus FX 5700 Ultra                 | FX Ultra/960 GS                      | FX5700U                              | Winfast A360 TD                          |
|-------------------------------|---|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--|
| Hersteller:                   | MSI   | Aspen                                | Gainward                             | Albatron                             | Leadtek                                  |
| Webseite:                     | www.msi-computer.de                             | www.aspencom.de                      | www.gainward.de                      | www.albatron.com.tw                  | www.leadtek.de                           |
| Preis (Preis/Leistung):       | Ca. € 200 (Befriedigend)                        | Ca. € 200 (Befriedigend)             | Ca. € 215 (Gut)                      | Ca. € 190 (Befriedigend)             | Ca. € 160 (Gut)                          |
| Grafikchip:                   | GeForce FX 5700 Ultra                           | GeForce FX 5700 Ultra                | GeForce FX 5700 Ultra                | GeForce FX 5700 Ultra                | GeForce FX 5700                          |
| Taktfrequenz Chip/Speicher:   | 475 MHz/453 MHz DDR                             | 475 MHz/453 MHz DDR                  | 500 MHz/500 MHz DDR (garantiert)     | 475 MHz/453 MHz DDR                  | 425 MHz/275 MHz DDR                      |
| Speichermenge und -art:       | 128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit            | 128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit | 128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit | 128 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 128 Bit | 128 MByte DDR (TSOP; 3,6 ns), 128 Bit    |
| Pipeline-Architektur:         | 4 Pixel x 1 Texel                               | 4 Pixel x 1 Texel                    | 4 Pixel x 1 Texel                    | 4 Pixel x 1 Texel                    | 4 Pixel x 1 Texel                        |
| Anschlüsse:                   | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                      | VGA, TV-Out (S-Video), DVI           | DVI-1, DVI-2, TV-Out (S-Video)       | VGA, TV-Out (S-Video), DVI           | VGA, TV-Out (S-Video), DVI               |
| Software:                     | U. a.: Win DVD 5.1, Virtua Drive Pro, MSI-Tools | Win DVD 3.1                          | Win DVD 4, Expertool                 | Win DVD Creator, Duke Nukem MP       | U. a.: Gun Metal, Winfast DVD, Win Fox 2 |
| Sonstige Eigenschaften:       | Hardware-Monitor, Dynamic OC                    | Hardware-Monitor                     | Hardware-Monitor                     | Hardware-Monitor                     | -  |
| Sonstige Ausstattung:         | S-Video-Kabel                                   | Adapter                              | Adapter                              | Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter        | Comp.-/S-Video-Kabel, Adapter            |
| Temperatur / Lautstärke:      | 46,1 °C; 0,9 Sone                               | 44,6 °C; 1,8 Sone                    | 47,7 °C; 1,6 Sone                    | 48,3 °C; 3,1 Sone                    | 41,2 °C; 1,4 Sone                        |
| Übertaktung: Chip / Speicher: | 560 MHz/520 MHz DDR (Sehr gut)                  | 590 MHz/495 MHz DDR (Gut)            | 500 MHz/500 MHz DDR (Befriedigend)   | 560 MHz/495 MHz DDR (Gut)            | 430 MHz/325 MHz DDR (Befriedigend)       |
| Leistung 1.024x768, 32 bit:   | Gut (78,3 Fps normiert)                         | Gut (78,3 Fps normiert)              | Gut (78,3 Fps normiert)              | Gut (78,3 Fps normiert)              | Befriedigend (63,8 Fps normiert)         |
| Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:     | Gut (65,0 Fps normiert)                         | Gut (65,0 Fps normiert)              | Gut (66,3 Fps normiert)              | Gut (65,0 Fps normiert)              | Befriedigend (54,2 Fps normiert)         |

Wertung:

Dynamische Übertaktung, sehr leiser Lüfter

**74%**

Wird Übertaktungsprogramm geliefert, schwache Ausstattung

**72%**

Hoher garantierter Takt, sehr guter 3D-Mod

**71%**

FX 5700 Ultra mit Half-Life: Lüfter, relativ laut

**69%**

Günstig aber langsam, nur für Gelegenheitsspieler

**66%**

# Renn-Semmeln

Wer eine ausgezeichnete Spieleleistung will, kauft eine Grafikkarte für mehr als 250 Euro.



»Media Markt Polen: Parken kostet zwei Slots.«

**K**opf-an-Kopf-Rennen im High-End-Bereich: Die Platinen-Hersteller überbieten sich mit umfangreicher Ausstattung, einzigartigen Features und innovativen Kühlmethoden. Anhand von zehn Testkandidaten haben wir ermittelt, welcher Beschleuniger sich wirklich lohnt.

## DIE NEUE XT-KLASSE

Mit der **N5950 Ultra** verpasst MSI nur knapp den Testsieg. Der Grafikkarte wird auf der roten Platine von zwei Lüftern gekühlt – auf der Rückseite befindet sich ein kleiner 40-Millimeter-Lüfter inklusive Speicherkuhler. Durch dieses einmalige System ist die MSI-Karte die leiseste FX 5950

Ultra: Bei Spielen haben wir 0,7 Sone gemessen, im 2D-Modus sind es gar nur 0,4 Sone. Über den MSI-Treiber können Sie die automatische Übertaktung in sechs Stufen regulieren. Diese wird aktiv, sobald Sie ein Spiel starten. Neben zahlreichen MSI-Tools werden Video-Kabel für TV-Out und TV-In, Win DVD und die Spiele *Morrowind*, *Ghost Recon* sowie *Duke Nukem Manhattan Project* mitgeliefert. Käufer der **3D Prophet 9800 XT Classic** von Hercules bekommen mit TV-Kabeln für Composite- oder SVHS-Anschluss, Power DVD und dem *Half-Life 2*-Gutschein eine ähnlich gute Ausstattung. Gegenüber dem 3D-Brett von MSI bietet die 9800 XT im Re-

ferenzdesign allerdings weniger Übertaktungsspielraum.

## FLÜSTER-FLITZER

Mit **Sapphires Atlantis 9800 XT** und der **Radeon 9800 XT** von CP Technology (Powercolor) haben wir zwei weitere 9800-XT-Beschleuniger im Referenzdesign getestet. Atis Kupfer-Lösung kühlt effektiv und der wuchtige 70-mm-Lüfter ist mit 2,7 Sone zwar nicht leise, stört aber aufgrund des tiefen Laufgeräusches auch nicht. Beiden Angeboten liegen *Tomb Raider: AoD* und der *HL 2*-Gutschein bei. Die Sapphire-Karte bringt zudem Power DVD XP 4.0 mit und bietet das bessere Übertaktungsergebnis. Die **Excibur Radeon 9800 Pro IceQ** ist zwar langsamer als die 9800-XT-Kollegen,

dafür ist die 3D-Platine mit 128 MByte deutlich leiser. Enniric verwendet standardmäßig den **VGA-Silencer** von Arctic Cooling. Dieser blast kalte Luft über den wichtigen Alu-Block aus dem Gehäuse. Mit einem Schalter auf der Slotblende können Sie den Lüfter in drei Stufen regeln. Auf „High“ ist der **VGA-Silencer** mit 1,1 Sone sehr leise, auf der niedrigsten Stufe wird der Rekordwert von 0,1 Sone erreicht. Auch die Übertaktungsergebnisse sind außergewöhnlich. So lässt sich der Speicher von 380 MHz auf 450 MHz takten – höher als bei allen getesteten 9800-XT-Karten.

## FX 5950 IM VERGLEICH

Auch Leadtek, Asus und Gigabyte bieten Pixel-Be-

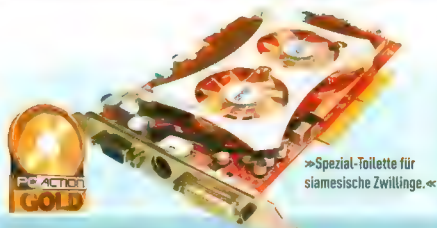
## GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO



| Grafikkarte:                | Radeon 9800 XT  | N5950 Ultra  | 3D Prophet 9800 XT Classic                      | Atlantis 9800 XT   | Radeon 9800 XT                                |
|-----------------------------|---|--|---|--|---|
| Hersteller:                 | Asus  | MSI  | Guillemot/Hercules                              | Sapphire   | CP Technology                                 |
| Webseite:                   | www.asus.com.de   | www.msi-computer.de                                      | www.guillemot.de                                | www.sapphirstech.de  | www.powercolor.com.tw                         |
| Preis (Preis/Leistung):     | Ca. € 499,- (Befriedigend)  | Ca. € 499,- (Befriedigend)                               | Ca. € 513,- (Befriedigend)                      | Ca. € 480,- (Befriedigend)   | Ca. € 500,- (Befriedigend)                    |
| Grafikchip:                 | Radeon 9800 XT  | GeForce FX 5950 Ultra                                    | Radeon 9800 XT                                  | Radeon 9800 XT   | Radeon 9800 XT                                |
| Taktfrequenz Chip/Speicher: | 412 MHz/365 MHz DDR   | 475 MHz/475 MHz DDR                                      | 412 MHz/365 MHz DDR                             | 412 MHz/365 MHz DDR  | 412 MHz/365 MHz DDR                           |
| Speichermenge und -art:     | 256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit                                    | 256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit                     | 256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit            | 256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit                               | 256 MByte DDR (BGA; 2,2 ns), 256 Bit          |
| Pipeline-Architektur:       | 8 Pixel x 1 Textel  | 4 Pixel x 2 Textel                                       | 8 Pixel x 1 Textel                              | 8 Pixel x 1 Textel   | 8 Pixel x 1 Textel                            |
| Anschlüsse:                 | VGA, TV-Out (S-Video)/In (Kabel), DVI                                   | VGA, TV-Out (S-Video)/In (Kabel), DVI                    | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                      | VGA, TV-Out (S-Video), DVI   | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                    |
| Software:                   | u. a. Half-Life 2-Gutschein, Gun Metal, Power Director, Asus DVD XP 4.0 | u. a. Win DVD 5.1, Win DVD Creator, Morrowind, MSI-Tools | Half-Life 2-Gutschein, Power DVD 5.0 3D Tweaker | Half-Life 2-Gutschein, Tomb Raider: AoD, Redline, Power DVD XP 4.0 | u. a. Half-Life 2-Gutschein, Tomb Raider: AoD |
| Sonstige Eigenschaften:     | Multi-Monitor-Fähigkeit   | Hardware-Monitor, Dynamic Overclocking                   | Multi-Monitor-Fähigkeit                         | Multi-Monitor-Fähigkeit  | Multi-Monitor-Fähigkeit                       |
| Sonstige Ausstattung:       | Composite-/S-Video-Verteiler-Box  | S-Video-Kabel, Adapter (TV-in/out)                       | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter               | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter                                  | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter             |
| Temperatur/Lautstärke:      | 49,1 °C; 2,7 Sone   | 41,5 °C; 0,7 Sone  | 44,5 °C; 2,7 Sone                               | 46,3 °C; 2,7 Sone  | 44,4 °C; 2,7 Sone                             |
| Übertaktung: Chip/Speicher: | 435 MHz/367 MHz DDR (Ausreichend)                                       | 560 MHz/540 MHz DDR (Gut)                                | 440 MHz/390 MHz DDR (Befriedigend)              | 440 MHz/400 MHz DDR (Befriedigend)                                 | 419 MHz/380 MHz DDR (Ausreichend)             |
| Leistung 1.024x768, 32 Bit: | Sehr gut (97,3 Fps normiert)  | Sehr gut (98,4 Fps normiert)                             | Sehr gut (97,3 Fps normiert)                    | Sehr gut (97,3 Fps normiert)                                       | Sehr gut (97,3 Fps normiert)                  |
| Leistung 2x FSAA, 4:1 AF:   | Sehr gut (108,0 Fps normiert)   | Sehr gut (108,0 Fps normiert)                            | Sehr gut (100,0 Fps normiert)                   | Sehr gut (100,0 Fps normiert)                                      | Sehr gut (100,0 Fps normiert)                 |

**Wertung:** Riesige Ausstattung und sehr gute Performance **86%** Sehr leise Lüfter, viel Übertaktungspotenzial **86%** Gut ausgestattete 9800 XT im All-Referenzdesign **85%** Gute Designarbeit, starke Übertaktungsergebnisse **85%** Unaufrichtige 9800 XT, nicht für Übertaktung geeignet **85%**





### ASUS Radeon 9800 XT

Radeon 9800 XT. Überragende Performance und Ausstattung

Bei der **Radeon 9800 XT** von Asus kühlt ein großer Kupferblock den Grafikchip und die Speichermodule. Per Software können Sie die Drehzahl der beiden verwendeten Lüfter und somit die Lautstärkeentwicklung regeln.

Die Spieleleistung ist erstklassig – selbst mit Kantenglättung und anisotroper Filterung sind die meisten aktuellen Titel gut spielbar. Herausragend ist zudem die Ausstattung: Um die zahlreichen CDs mit Asus DVD, Power Director, Media Show SE und *Gun Metal OGM* unterzubringen, kommt sogar eine praktische CD-Box zum Einsatz. Dazu gesellen sich der *Half-Life 2*-Gutschein und eine Verteiler-Box für TV-in und TV-out samt Kabel.

Schwachpunkt ist das Übertaktungspotenzial: Den Chiptakt konnten wir nur von 412 MHz auf 435 MHz anheben. Der Speicher hat so gut wie kein Tuning-Potenzial. Zudem funktioniert Overdrive nicht – Asus arbeitet derzeit an einer eigenen Lösung. Fazit: sehr schnelle Grafikkarte mit riesiger Ausstattung, jedoch kaum Übertaktungsreserven.

Weitere Infos entnehmen  
Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung **86%**

»Fellatio Rom:  
neues Stadion.«



### Hercules 9800

3D Prophet 9800. Viel Übertakter-Spielraum für wenig Geld

Atis **Radeon 9800** ermöglicht eine sehr gute Spiele-Performance zu einem vergleichsweise niedrigen Preis. Dank der erstaunlichen Übertaktungsreserven der **3D Prophet 9800** konnten wir den Chiptakt von 325 MHz auf 430 MHz anheben – das entspricht einer Steigerung von 32 Prozent. Auch den Speichertakt konnten wir auf 340 MHz erhöhen (Standard: 290 MHz). Somit lässt sich **3D Prophet 9800** sogar eine teure **Radeon 9800 Pro** (380 MHz/340 MHz DDR) hinter sich.

Auch ohne Übertaktung bekommt der Käufer eine sehr gute Spieleleistung. Allerdings wird der Chip unter dem Kupferkühler überraschend warm (54 °C). Die Kühlung der Speichermodule übernehmen kleine Kupferblöcke.

Bei der Ausstattung bleiben kaum Wünsche offen. So liegen der Hercules-Karte Video-Kabel, Power DVD und der Shooter *Vietcong* bei. Fazit: Leistung und Übertaktungspotenzial der **3D Prophet 9800** sind sehr gut. Etwas langsamer, aber dafür wesentlich günstiger sind 3D-Platinnen mit GeForce FX 5900 XT.

Weitere Infos entnehmen  
Sie unserer Wertungs-Tabelle.

Gesamtwertung **80%**

schleuniger mit Nvidias aktuellem Spitzen-Grafikchip GeForce FX 5950 Ultra an. Die drei Karten liefern ähnlich gute Übertaktungsergebnisse und verfügen über einen TV-Eingang sowie einen Hardware-Monitor, der die Temperatur ausliest. Bei Leadteks **Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO** bedeckt ein mächtiger Kühlblock aus Kupfer den Chip und die Speichermodule auf der Vorderseite. Auf der Rückseite kommt ein Aluminium-

Kühler zum Einsatz. Der verwendete Lüfter läuft bei Spielen mit lauten 3,5 Sone. Bei 2D-Anwendungen ist er mit 1,7 Sone wesentlich leiser. Neben dem Programm DVD Movie Factory und den Spielen *Gun Metal* und *Big Mutha Truckers* befindet sich das Tuning-Programm Win-Fox 2 auf CD. Asus legt seiner **V9980 Ultra** dagegen Power DVD, *Gun Metal*, *Black Hawk Down* und das eigene Übertaktungs-Programm Smart Doctor in den

Karton. Die Taktraten sind mit 473 MHz/473,5 MHz DDR etwas niedriger als üblich (475 MHz/475 MHz DDR). Die beiden Lüfter kühlen die **V9980 Ultra** mit 2,8 Sone leiser als die Modelle von Leadtek und Gigabyte. Bei der **GV-N595U256V** verwendet Gigabyte das Referenzdesign von Nvidia – mitsamt 3,8-Sone-Brüll-Lüfter. Auch bei dieser Karte wird neben *Will Rock*, *Rainbow Six 3*, *Tomb Raider: AoD* und Power DVD ein eigenes Übertak-

tungs-Programm (V-Tuner) mitgeliefert.

### FAZIT

**Radeon 9800 XT** und **GeForce FX 5950 Ultra** liegen bei der Spieleleistung etwa gleichauf. Das Ati-Flaggschiff ist bei Kantenglättung und anisotroper Filterung überlegen, dafür hat Nvidias Schnellster mehr Übertaktungspotenzial. Günstiger: Lichtblick sind Grafikkarten mit **Radeon 9800**, die in aktuellen Spielen sehr gute Ergebnisse abliefern. DANIEL MOLLENDORF



|                               | Excabur Radeon 9800 Pro IceQ                  | Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO                          | V9980 Ultra   | GV-N595U256V  | 3D Prophet 9800                                    |
|-------------------------------|---|--|---|---|--|
| Hersteller:                   | Enmic/HIS                                     | Leadtek  | Asus  | Gigabyte  | Guillemo/Hercules                                  |
| Webseite:                     | www.enmic.de                                  | www.leadtek.de   | www.asus.com.de                                     | www.gigabyte.de   | www.guillemo.de                                    |
| Preis (Preis/Leistung):       | Ca. € 480,- (Befriedigend)                    | Ca. € 429,- (Befriedigend)                             | Ca. € 499,- (Befriedigend)                          | Ca. € 429,- (Befriedigend)                              | Ca. € 300,- (Gut)                                  |
| Grafikchip:                   | Radeon 9800 Pro                               | GeForce FX 5950 Ultra                                  | GeForce FX 5950 Ultra                               | GeForce FX 5950 Ultra                                   | Radeon 9800  |
| Taktfrequenz Chip/Speicher:   | 380 MHz/340 MHz DDR                           | 475 MHz/475 MHz DDR                                    | 473 MHz/473,5 MHz DDR                               | 475 MHz/475 MHz DDR                                     | 325 MHz/290 MHz DDR                                |
| Speichermenge und -art:       | 128 MByte DDR (BGA; 2,9 ns), 256 Bit          | 256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit                   | 256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit                | 256 MByte DDR (BGA; 2,0 ns), 256 Bit                    | 128 MByte DDR (BGA; 3,3 ns), 256 Bit               |
| Pipeline-Architektur:         | 8 Pixel x 1 Textel                            | 4 Pixel x 2 Textel                                     | 4 Pixel x 2 Textel                                  | 4 Pixel x 2 Textel                                      | 8 Pixel x 1 Textel                                 |
| Anschlüsse:                   | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                    | VGA, TV-Out (S-Video) / In (Kabel), DVI                | VGA, TV-Out (S-Video) / In (Kabel), DVI             | VGA, TV-Out (S-Video) / In (Kabel), DVI                 | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                         |
| Software:                     | Power DVD XP 4.0, Ballistics, Zanzarah        | Factory 2.5 SE, Win-Fox 2                              | U. a. Asus DVD XP, Smart Doctor, Gun Metal          | Power DVD 5, Will Rock, Rainbow Six 3, Tomb Raider: AoD | Power DVD XP 4.0, 3D Tweaker                       |
| Sonstige Eigenschaften:       | Multi-Monitor-Fähigkeit                       | Hardware-Monitor                                       | Hardware-Monitor                                    | Hardware-Monitor  | Multi-Monitor-Fähigkeit                            |
| Sonstige Ausstattung:         | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter             | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter                      | Composite-/S-Video-Verteiler-Box                    | Adapter (in/out), DVI-VGA                               | Composite-/S-Video-Kabel, Adapter                  |
| Temperatur/Lautstärke:        | 41,7 °C; 1,1 Sone                             | 43,7 °C; 3,5 Sone                                      | 43,2 °C; 2,8 Sone                                   | 48,5 °C; 3,8 Sone                                       | 54 °C; 2,1 Sone                                    |
| Übertaktung: (Chip/Speicher): | 450 MHz/360 MHz DDR (Gut)                     | 590 MHz/520 MHz DDR (Gut)                              | 560 MHz/540 MHz DDR (Gut)                           | 570 MHz/535 MHz DDR (Gut)                               | 430 MHz/340 MHz DDR (Sehr gut)                     |
| Leistung 1.024x768, 32 Bit:   | Sehr gut (94,3 Fps normiert)                  | Sehr gut (98,4 Fps normiert)                           | Sehr gut (98,4 Fps normiert)                        | Sehr gut (98,4 Fps normiert)                            | Sehr gut (96,2 Fps normiert)                       |
| Leistung 2x FSAA 4:1 AF:      | Sehr gut (95,9 Fps normiert)                  | Sehr gut (91,3 Fps normiert)                           | Sehr gut (91,3 Fps normiert)                        | Sehr gut (91,3 Fps normiert)                            | Sehr gut (90,6 Fps normiert)                       |
| Wertung:                      | Extrem leise Kühlung<br>mit regelbarem Lüfter | Vergleichsweise leiser Lüfter,<br>viel Platz Spielraum | Relativ leise, gute Aus-<br>stattung mit TV-Eingang | Lauter Kühler; gute<br>Übertaktungs-Ergebnisse          | Preiswert, hervorragendes<br>Übertaktungspotenzial |
|                               | <b>84%</b>                                    | <b>83%</b>   | <b>83%</b>  | <b>81%</b>  | <b>80%</b>   |

# Ganz schön auf Zac!

Flüsterleise, schottengünstig und so schnell wie ein 15-Jähriger beim ersten Mal: Der RED ZAC RIC GAMER EDITION ist ein richtig rasanter Spieler-PC. Das Einzige, was ihm fehlt, ist der gute Ton.



Im Herz der RIC Gamer Edition von Red Zac (links) rechnet der 64-Bit-Prozessor Athlon 64 3200+ von AMD (Mitte links). Die Asus Radeon 9800 XT (Mitte rechts) trägt zur hohen PC-Performance ebenso bei wie die 160-Gigabyte-Festplatte mit 7.200 U/min, die über Serial-ATA-Anschlüsse mit dem Mainboard verkabelt ist (rechts).

**D**er neue PC von Red Zac ist flüsterleise und verfügt über erstklassige Hochleistungs-Komponenten. Wir haben den Fujitsu-Siemens-PC von Red Zac genauer unter die Lupe genommen

## UND DAS STECKT DRIN

Herzstück des Systems: ein Siemens-Mainboard mit K8T 800-Chipsatz von Via, der für AMDs Athlon 64 geeignet ist. Die Platine gilt als All-round-Künstler und ist bereits mit Onboard-Sound, Netzwerk-Anschluss und sogar einem Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion ausgestattet. Leider besitzt die Hauptplatine nur zwei Speicherbänke, die bereits mit DDR400-Modulen à 256 MByte belegt sind. Die verbaute Festplatte wurde per Serial-ATA-Kabel mit der Hauptplatine verbunden. PC-Bastler müssen wir an dieser Stelle enttäuschen, denn das BIOS verfügt über keinerlei Übertaktungsmöglichkeiten. Als CPU spannt man den High-End-Prozessor Athlon 64 3200+ (Sockel 754) mit einer realen Taktrate von 2.000 MHz ein. Die CPU wird von einem

Hybrid-Kühler aus Kupfer und Aluminium belüftet und heizt sich im 3D-Betrieb auf harmlose 49 Grad Celsius auf. Wie beim Prozessor spart Fujitsu-Siemens auch bei der Grafikkarte nicht und verbaut eine Asus Radeon 9800 XT mit der Asus-typischen Kühlkonstruktion aus zwei Mini-Lüftern. Im 3D-Einsatz mit unseren Benchmark-Spielen stieg die Temperatur im Gehäuse nur auf 34 Grad Celsius. Das Geld für Gehäuselüfter hat sich Fujitsu-Siemens also aus gutem Grund gespart. Noch überraschender als die geringe Wärme-Entwicklung: der niedrige Geräuschpegel. Dank einer intelligenten CPU-Lüftersteuerung ist der PC im Windows-Betrieb rund 1,9 Sone und im 3D-Betrieb bis zu 2,6 Sone laut. Damit ist der Red Zac Athlon 64 3200+ zwar hörbar, aber immer noch angenehm leise. Die Ausstattung wird durch die (vorinstallierte) Vollversion von Windows XP Home Edition, den Vierfach-DVD-Brenner von NEC, eine Maus sowie eine Standard-Tastatur abgerundet. Im Inneren der RIC Gamer Edition schaut's zwar etwas sparta-

nisch aus, zum perfekten High-End-Spiele-PC fehlt ihm dennoch nur eins: eine Soundkarte, die Creative's 3D-Klangschnittstelle EAX Advanced HD unterstützt

## DIE LEISTUNGSTESTS

Wir haben den Rechner mit einer Reihe aktueller Spiele getestet. Unser Fazit: Der Red Zac-Rechner ist vollkommen spieleatauglich! Beim Test mit *Unreal Tournament 2003* (dt.) berechnet er bei einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln stolze 123 Bilder pro

Sekunde (Fps) – selbst im Qualitätsmodus mit zweifacher Kantenglättung und vierfacher anisotropen Filter sind es noch 92 Bilder. Bei *Elite Force 2* schafft er 91 Fps (1 024x768), im Qualitätsmodus 77 Fps (2xAA, 4:1 AF). Der Rechner bietet eine gute Spieleleistung und arbeitet recht leise. Die Beschränkung auf zwei Speicherbänke, die fehlende Tuning-Option im BIOS sowie der für Spieler kaum zumutbare Onboard-Sound trüben aber den guten Gesamteindruck. **BERND HOLTMAHN**

| Produktname: RIC Gamer Edition Athlon 64 3200+                     |                                     |
|--|-------------------------------------|
| Hersteller:  | Fujitsu-Siemens                     |
| Webseite:  | www.redzac-akt.de                   |
| Info-Telefon:  | 089-323780                          |
| Preis:   | € 1.199,-                           |
| Preis/Leistung:  | Gut                                 |
| Prozessor:   | AMD Athlon 64 3200+                 |
| Mainboard (Chipsatz):  | Siemens D1607 (K8T800)              |
| Speicher:  | Hynix, 2x 256 MByte DDR400 [CL3]    |
| Grafikkarte:   | Asus Radeon 9800 XT Deluxe          |
| Festplatte:  | Western Digital WD1600JD, 160 GByte |
| DVD-Brenner:   | NEC ND-1100A (+R; 4x; +RW; 2,4x)    |
| AUSSTATTUNG:   | GUT (75%)                           |
| ERGÄNZUNGEN:   | GUT (71%)                           |
| LEISTUNG:  | SEHR GUT (84%)                      |
| GESAMT: <b>85%</b>   |                                     |
| „Besonders guter und schneller Spiele-PC, aber nur Onboard-Sound.“ |                                     |



# Das ist dein Dschungel-Book

**Affenstark:** Wie alle anderen Alienware-PCs ist auch das Notebook S-4m EXTREME sauteuer, aber schweinegeil. **Tierisch:** Wenn Sie Bock drauf haben, können Sie sogar die Grafikkarte wechseln.



In PC ACTION 2/2004 haben wir mit dem Aurora Extreme einen der schnellsten Desktop-PCs von Alienware getestet. Doch die mischen PC-Bastler können mehr als nur sauteure Hochleistungs-Spielercomputer verkaufen – sie bieten auch sauteure Hochleistungs-Notebooks an. Der schnellste Spieler-Laptop hört auf den Namen S-4m Extreme und zeigte in unserem Testcenter, was in ihm steckt.

## STARKER FLACHMANN

Bei der Ausstattung des S-4m Extreme ist Alienware wie üblich keine Kompromisse eingegangen. So thront auf dem Mainboard mit Sis-

648FX-Chipsatz ein Pentium 4 mit 3,2 GHz. Der Spitzen-CPU stehen 1.024 MByte DDR400-Speicher (PC3200) zur Seite. Als Datenlager kommt die Festplatte Hitachi Travelstar 7K60 mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und 60 GByte Fassungsvermögen zum Einsatz. Der eingebaute DVD-Brenner beschreibt DVD-Rohlinge mit zweifacher und DVD-RWs mit einfacher Geschwindigkeit. Das gestochene scharfe Display misst 16,1 Zoll und beherrscht die ergonomische Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten. Die Reaktionszeit liegt bei 45 Millisekunden – bei schnellen Action-Spielen treten dadurch störende Bildschlieren auf. Außer in Giftgrün können Sie

das S-4m Extreme auch in Blau oder in Silber erstehen.

## FLOTTER PARTNERWECHSEL

Die eigentliche Innovation von Alienwares Spieler-Notebook ist die Aufrüstbarkeit: Das S-4m Extreme ist der erste Laptop in Europa, bei dem Sie problemlos die Grafikkarte austauschen können. Dazu müssen Sie lediglich ein paar Schrauben auf der Rückseite lösen – ein BIOS-Update ist nicht nötig. Zum Testzeitpunkt standen uns Atis Radeon 9600 Mobility und die GeForce FX 5600 Go von Nvidia zur Verfügung. Diese sind in ein festes Metallgehäuse eingepackt und werden durch einen zusätzlichen Lüfter gekühlt. Bei-

de Karten beherrschen DirectX 9 und verfügen über 128 MByte Speicher. Bei der 9600 Mobility taktet der Grafikchip mit 344 MHz, der Speicher arbeitet mit 200 MHz DDR. Bei der GeForce-FX-Alternative sind es 275 MHz für den Grafikprozessor und 250 MHz DDR-Speichertakt. In Zukunft will Alienware auch die neuen Modelle von Ati und Nvidia für das S-4m Extreme anbieten.

## CHAMPION IM LEICHTGEWICHT

Die Spieleleistung des S-4m Extreme ist sehr gut, reicht aber nicht an aktuelle Hochleistungs-PCs heran. Die Radeon 9600 Mobility erzielt bei Unreal Tournament 2003 bessere Ergebnisse – die GeForce FX 5600 Go liegt bei Elite Force 2 vorne. Die gelegentlichen Abstürze auf der Ati-Karte bei verschiedenen Spielen sollen mit einem neuen BIOS behoben werden. Obwohl der Akku mit 8.800 mA großzügig dimensioniert ist, bietet das Alienware-Notebook mit der 9600 Mobility nur eine Laufzeit von 147 Minuten. Bei der FX 5600 Go sind es lediglich 137 Minuten. Mit 2,3 Sone erzeugt der 4,3 Kilogramm leichte Laptop zudem ein stets wahrnehmbares Betriebsgeräusch. Fazit: Wenn Sie das langsame Display nicht stört und Geld für Sie keine Rolle spielt, bekommen Sie mit dem S-4m Extreme einen sehr guten Desktop-Ersatz mit aufrüstbarer Grafikkarte. DANIEL MOLLENDORF

## WELCHE GRAFIKKARTE MACHT DAS RENNEN?



Settings: Pentium 4 3,2 GHz, Sis 645FX, 1.024 MByte RAM, WinXP Pro SP1, DirectX 9.0b, 32 Bit



Settings: Pentium 4 3,2 GHz, Sis 645FX, 1.024 MByte RAM, WinXP Pro SP1, DirectX 9.0b, 32 Bit

**Fazit:** Je nach Spiel liegt die FX 5600 Go (Elite Force 2) oder die 9600 Mobility (UT 2003) vorne. Alienware bietet mittlerweile weitere Grafikkarten für das S-4m an.

| Produktname:        | S-4m Extreme                                    |
|---------------------|---|
| Hersteller:         | Alienware                                       |
| Webseite:           | www.alienware.de                                |
| Info-Telefon:       | 08 00-1 00 50 79                                |
| Preis:              | Ca. € 3.620,-                                   |
| Preis/Leistung:     | Befriedigend                                    |
| Prozessor:          | Pentium 4 3,2 GHz                               |
| Mainboard-Chipsatz: | Sis 645FX                                       |
| Speicher:           | 1.024 MByte DDR400                              |
| Grafikkarte:        | Radeon 9600 Mobility/<br>GeForce FX 5600 Go     |
| Festplatte:         | Hitachi Travelstar 7K60<br>(40 GByte)           |
| DVD-Brenner:        | 2x DVD-R/-RAM, 1x DVD-RW                        |
| Display:            | 16,1 Zoll, 1.600x1.200,<br>25 ms Reaktionszeit  |
| Laufzeit:           | 147 Min. (9600 Mobility)/<br>137 Min. (5600 Go) |

|  |                   |          |
|--|-------------------|----------|
| AUFRÜSTUNG:<br>LEISTUNGSZUNAHME<br>LEISTUNGSABNAHME                                  | 89%<br>87%<br>92% | GRADIENT |
| 88%  |                   |          |
| „Power-Notebook mit austauschbarer Grafikkarte, jedoch langsames Display und teuer.“ |                   |          |

# Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Wir sagen Ihnen, welche!

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

| MODELL                | HERSTELLER  | ID CHIP               | PREIS       | SPERTECHN.             | TAUENTW./MIN./SPERTECHN. | WERTUNG |
|-----------------------|-------------|-----------------------|-------------|------------------------|--------------------------|---------|
| Tachyon 6750 Pro      | Tyan        | Radeon 7800 Pro       | Ca. € 167,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR          | 79%     |
| Atlantis 9400 Pro     | Sapphire    | Radeon 9400 Pro       | Ca. € 177,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR          | 79%     |
| Radeon 9400 Pro       | Poewercolor | Radeon 9400 Pro       | Ca. € 177,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 400/340 MHz DDR          | 77%     |
| Braun Editor          | Connect 3D  | Radeon 9400 Pro       | Ca. € 170,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 400/300 MHz DDR          | 76%     |
| V9560                 | Axon        | GeForce FX 5400       | Ca. € 170,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/340 MHz DDR          | 71%     |
| FX600-VTD120          | MSI         | GeForce FX 5400       | Ca. € 190,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR          | 71%     |
| Tornado FX 5400       | Innovision  | GeForce FX 5400       | Ca. € 180,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR          | 70%     |
| 3D Prophet 9400       | Hercules    | Radeon 9400           | Ca. € 187,- | 64 MByte<br>DDR-SDRAM  | 325/200 MHz DDR          | 69%     |
| FX600-10264           | MSI         | GeForce FX 5400       | Ca. € 180,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/200 MHz DDR          | 69%     |
| SP83110V              | Sparkle     | GeForce FX 5400       | Ca. € 189,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/275 MHz DDR          | 68%     |
| WinFast A340 Ultra TD | Leadtek     | GeForce FX 5700 Ultra | Ca. € 150,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/325 MHz DDR          | 68%     |

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

| MODELL                                 | HERSTELLER | ID CHIP               | PREIS       | SPERTECHN.             | TAUENTW./MIN./SPERTECHN. | WERTUNG |
|--|------------|-----------------------|-------------|------------------------|--------------------------|---------|
| Atlantis Red 9800 Pro Ultimate Edition | Sapphire   | Radeon 9800 Pro       | Ca. € 380,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 380/350 MHz DDR          | 90%     |
| GV-R7P2560                             | Gigabyte   | Radeon 9800 Pro       | Ca. € 380,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 380/380 MHz DDR          | 90%     |
| Mystify 9900 Ultra                     | Terratec   | GeForce FX 9900 Ultra | Ca. € 500,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR          | 89%     |
| Excalibur Radeon 9800 Pro              | Emic/HIS   | Radeon 9800 Pro       | Ca. € 480,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 380/340 MHz DDR          | 88%     |
| FX5900-VTD256                          | MSI        | GeForce FX 5900 Ultra | Ca. € 347,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR          | 88%     |
| Ultra/1600 XP Cool FX                  | Gainward   | GeForce FX 9800 Ultra | Ca. € 347,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 500/450 MHz DDR          | 88%     |
| FX Ultra/1200 XP Golden Sample         | Gainward   | GeForce FX 9800       | Ca. € 350,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 440/450 MHz DDR          | 88%     |
| FX5900-TD128                           | MSI        | GeForce FX 5900       | Ca. € 438,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 400/425 MHz DDR          | 87%     |
| Atlantis Radeon 9800                   | Sapphire   | FX 9800               | Ca. € 290,- | 128 MByte<br>DDR-SDRAM | 325/290 MHz DDR          | 87%     |
| Axius FX5900 Ultra                     | Aspen      | GeForce FX 5900 Ultra | Ca. € 499,- | 256 MByte<br>DDR-SDRAM | 450/425 MHz DDR          | 87%     |

| COMPUTER        | PROZESSOR                                    | PREIS   | WEITERGEBESSE        | WERTUNG       |
|-----------------|--|---------|----------------------|---------------|
| Prozessor       | AMD Athlon XP 2600+ (Barton)                 | € 84,-  | www.norski.de        | 0700-66775480 |
| Kühler          | Arctic Cooling Copper Silent 2               | € 12,-  | www.casoking.de      | 030-33772656  |
| Hauptplatte     | Chaintech TNJ3 (Einikat-Version des NForce2) | € 72,-  | www.alternate.de     | 01805-905040  |
| Arbeitsspeicher | Infinium DDR400 2x 2560, CL2.5               | € 40,-  | www.norski.de        | 0700-66775480 |
| Grafikkarte     | Terratec GeForce 11-4200, CL2.5              | € 105,- | www.primus-tronik.de | 01805-887733  |
| Soundkarte      | Terminator Aureon 5.1 Fan                    | € 31,-  | www.nordig.com       | 03531-30360   |
| Festplatte      | Excel Store ST1600 (80 GByte)                | € 44,-  | www.cse-direct.de    | 030-33773500  |
| Netzteil        | Intertech 250 Watt                           | € 79,-  | www.walrus.de        | 01805-606065  |
| Gehäuse         | Intertech 2011                               | € 79,-  | www.walrus.de        | 01805-606065  |

| COMPUTER        | PROZESSOR                              | PREIS   | WEITERGEBESSE         | WERTUNG       |
|-----------------|--|---------|-----------------------|---------------|
| Prozessor       | AMD Athlon XP 2800+ (Barton)           | € 117,- | www.norski.de         | 0700-66775480 |
| Kühler          | Thermalright AX-400 Ultra blue         | € 39,-  | www.casoking.de       | 030-33772656  |
| Hauptplatte     | MSI K7N2 Delta-LSR (NForce2 Ultra 400) | € 76,-  | www.micromat.de       | 0421-7131170  |
| Arbeitsspeicher | Twinnix 2x 256 MByte, DDR400, CL2.5    | € 159,- | www.norski.de         | 0700-66775480 |
| Grafikkarte     | Poewercolor Radeon 9600 XT, 128 MByte  | € 159,- | www.micromat.de       | 01805-792870  |
| Soundkarte      | Hercules Fortissimo III                | € 45,-  | www.micromat.de       | 01805-792870  |
| Festplatte      | Seagate ST316002AS (160 GByte)         | € 130,- | www.schindler.de      | 0421-7131170  |
| Netzteil        | Chieftec HFC-300-282                   | € 40,-  | www.schindler.de      | 07157-535299  |
| Gehäuse         | Trinity X21 Black                      | € 75,-  | www.raizen-silicon.de | 05108-442020  |

| COMPUTER        | PROZESSOR                                   | PREIS   | WEITERGEBESSE        | WERTUNG      |
|-----------------|---|---------|----------------------|--------------|
| Prozessor       | Athlon 64 FX-51                             | € 789,- | www.micromat.de      | 01805-792870 |
| Kühler          | Thermaitate Silent Boost K8                 | € 38,-  | www.lustan.de        | 040-73676860 |
| Hauptplatte     | Leadtek K8N9 Pro (NForce2 150 Pro)          | € 185,- | www.micromat.de      | 01805-792870 |
| Arbeitsspeicher | Corasol 2x 512 MByte, DDR400, CL2, Reg. ECC | € 338,- | www.alternate.de     | 01805-905040 |
| Grafikkarte     | MSI GeForce FX 5900 Ultra, 256 MByte        | € 312,- | www.primus-tronik.de | 01805-887733 |
| Soundkarte      | Sound Blaster Audigy 7.2 Platinum Pro       | € 236,- | www.micromat.de      | 01805-792870 |
| Festplatte      | Western Digital WD2500JB (250 GByte)        | € 225,- | www.schindler.de     | 0421-7131170 |
| Netzteil        | Be Quiet! BPT 4-430W                        | € 79,-  | www.lustan.de        | 040-73676860 |
| Gehäuse         | HB-Chieftek 901 (Schalldämmung)             | € 137,- | www.blackbliss.de    | 05187-300040 |

## MAINBOARDS - SOCKET 754 (ATHLON 64)

| MODELL        | HERSTELLER | PREIS       | ANSCHLÜSS      | WERTUNG          |
|---------------|------------|-------------|----------------|------------------|
| K8A800 Pro II | Alibetron  | Ca. € 140,- | Via K8T800     | AGP8X/ATA133 90% |
| K8V Deluxe    | Axon       | Ca. € 150,- | Via K8T800     | AGP8X/ATA133 89% |
| K8VMXP        | Gigabyte   | Ca. € 185,- | Via K8T800     | AGP8X/ATA133 81% |
| K8NMXP        | Gigabyte   | Ca. € 200,- | Nvidia Nforce3 | AGP8X/ATA133 88% |
| AN80R         | Shuttle    | Ca. € 150,- | Nvidia Nforce3 | AGP8X/ATA133 87% |

## MAINBOARDS - SOCKET 486 (PIII/PIII-M)

| MODELL           | HERSTELLER | PREIS       | ANSCHLÜSS    | WERTUNG          |
|------------------|------------|-------------|--------------|------------------|
| P4P800           | Axon       | Ca. € 105,- | Intel i865PE | AGP8X/ATA133 88% |
| Lanparty i875P   | DFI        | Ca. € 180,- | Intel i875P  | AGP8X/ATA133 88% |
| P4C800           | Axon       | Ca. € 200,- | Intel i865PE | AGP8X/ATA133 88% |
| 865PE Neo2-FIS2R | MSI        | Ca. € 170,- | Intel i865PE | AGP8X/ATA133 85% |
| 875P Neo2-FIS2R  | MSI        | Ca. € 190,- | Intel i875P  | AGP8X/ATA133 84% |

## MAINBOARDS - SOCKET 4 (PIII/PIII-M)

| MODELL                 | HERSTELLER | PREIS       | ANSCHLÜSS         | WERTUNG          |
|------------------------|------------|-------------|-------------------|------------------|
| AK790-400 Max          | Aspen      | Ca. € 130,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP8X/ATA133 91% |
| ATN8X Delta (Rev. 2.0) | Axon       | Ca. € 120,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP8X/ATA133 91% |
| K7N2 Delta-ILSR        | MSI        | Ca. € 115,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP8X/ATA133 89% |
| Lanparty NFII Ultra    | DFI        | Ca. € 170,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP8X/ATA133 89% |
| CT-7N1S Zenith         | Chaintech  | Ca. € 180,- | Nvidia Nforce2    | AGP8X/ATA133 89% |

## MONITORE

| MODELL            | HERSTELLER      | PREIS   | ANSCHLÜSS  | AUFLÖSUNG  | WERTUNG |
|-------------------|-----------------|---------|------------|------------|---------|
| LSV62UT           | Iiyama          | 17"     | D-Sub      | 30-16 kHz  | 85%     |
| VP17b             | Viewsonic       | 17"     | D-Sub, DVI | 30-16 kHz  | 85%     |
| FlexScan T645     | Elen            | 17"     | D-Sub, BMC | 30-16 kHz  | 81%     |
| Brilliance 109P   | Philips         | 19"     | D-Sub, BMC | 30-111 kHz | 81%     |
| Brilliance 107P20 | Philips         | 17"     | D-Sub      | 30-12 kHz  | 79%     |
| Scaleo C1M5020    | Fujitsu Siemens | 16" LCD | D-Sub      | 30-60 kHz  | 79%     |
| HW930T            | Iiyama          | 19"     | 2x D-Sub   | 30-130 kHz | 79%     |
| PV920             | CTX             | 16" LCD | D-Sub      | 30-60 kHz  | 79%     |

## SOUNDKARTEN

| MODELL                      | HERSTELLER | PREIS   | ANSCHLÜSS      | WERTUNG |
|-----------------------------|------------|---------|----------------|---------|
| SB Audigy 2.1S Platinum Pro | Creative   | € 210,- | EAX, AHD, ASIO | 90%     |
| SB Audigy Platinum eX       | Creative   | € 220,- | EAX, AHD, ASIO | 89%     |
| SB Audigy 2                 | Creative   | € 85,-  | EAX, AHD, ASIO | 86%     |
| Aureon 7.1 Space            | Terratec   | € 89,-  | EAX, AHD       | 73%     |
| Muse 5.1 DVO                | Hercules   | € 89,-  | EAX, AHD       | 73%     |

## LAPTOPS/NETZWERKSYSTEME

| MODELL             | HERSTELLER | PREIS   | ANSCHLÜSS    | WERTUNG            |
|--------------------|------------|---------|--------------|--------------------|
| Z-400              | Logitech   | € 399,- | 5.1 450 Watt | Analog/digital 89% |
| Megaworks 2100     | Creative   | € 367,- | 2.0 270 Watt | Analog/digital 88% |
| Promedia 4.1       | Klipsch    | € 300,- | 4.1 400 Watt | Analog 89%         |
| Z-640              | Logitech   | € 259,- | 4.1 400 Watt | Analog 89%         |
| Megaw. THX 5.1 350 | Creative   | € 350,- | 4.1 500 Watt | Analog/digital 89% |
| Sirocco Crossfire  | Videologic | € 389,- | 4.1 100 Watt | Analog/digital 88% |
| Digitalhawk DTS    | Videologic | € 590,- | 5.1 200 Watt | Analog/digital 85% |
| Megaworks 5100     | Creative   | € 330,- | 5.1 450 Watt | Analog 85%         |

## MAUSE

| MODELL                        | HERSTELLER     | PREIS  | TASTEN        | ANSCHLÜSS | WERTUNG |
|-------------------------------|----------------|--------|---------------|-----------|---------|
| MX-700 Cordless Optical       | Logitech       | € 90,- | 7 + Scrollrad | USB       | 89%     |
| Mouse Man Dual Optical        | Logitech       | € 45,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 89%     |
| MX-600 Optical Mouse          | Logitech       | € 54,- | 6 + Scrollrad | PS/2, USB | 85%     |
| Mystify Razer Boomslang 2.500 | Terratec/Körbe | € 54,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 84%     |
| Cordless Mouse Man Optical    | Logitech       | € 60,- | 4 + Scrollrad | PS/2, USB | 81%     |

## TRASTUTATEN

| MODELL                    | HERSTELLER | PREIS  | ANSCHLAG | ANSCHLUSS | WERTUNG |
|---------------------------|------------|--------|----------|-----------|---------|
| Internet Keyboard Pro     | Microsoft  | € 49,- | Schwer   | PS/2, USB | 86%     |
| Ergonomix Leucht-Tastatur | Auravision | € 99,- | Leicht   | PS/2      | 84%     |
| Itouch                    | Logitech   | € 29,- | Mittel   | PS/2, USB | 83%     |
| Office Keyboard           | Microsoft  | € 44,- | Schwer   | PS/2, USB | 81%     |
| 600-3000                  | Cherry     | € 54,- | Mittel   | PS/2      | 81%     |





### Sharkoon CPU-Kühler - HPS1

- Maße LxBxH: 100 x 96 x 107 mm
- Maße des Lüfters: 80 x 80 x 25 mm
- Lüftertyp: Kugellager
- Drehzahl: 2500 U/min
- Drehzahlüberwachung: Ja, über Mainboard
- Geräuschentwicklung: ca. 23 dBA

... **33,90 €**



### Akasa Fan Control pro - Lüftersteuerung

- 4 Kanäle mit Drehzahlauslesung
- 4-fach Temperaturanzeige mit Alarmsignal einstellbar
- Displaybeleuchtung: rot, hellgrün, dunkelgrün, hellblau, dunkelblau, lila
- Frontblende austauschbar
- Auto Memory

... **57,90 €**



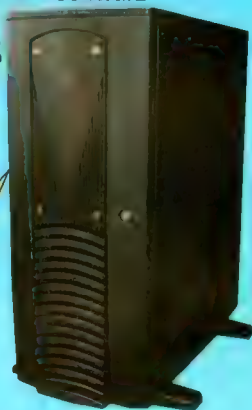
### Arctic Cooling Fan TC PRO-2 L

- Maße: 80 x 80 x 34,6 mm
- Lagerung: Gleitlager
- Nenndrehzahl: 1000 - 2500 U/min
- Geräuschentwicklung: ca. 12 - 22 dB(A)
- Nennstrom: max. 0,26 A
- LED Farbe: blau

... **6,90 €**

### CS-601AE - schwarz

- stabiles und flexibles Gehäuse
- 4 x 5,25", 2 x 3,5", 4 x 3,5" HDD
- Platz für 7 Steckkarten
- abschließbare Seitentür
- abschließbare Frontklappe
- viele weitere Features



ab **54,90 €**

### Thermaltake LANFire

- Farbe: Schwarz oder Silber
- abschließbare Front und Seitentür
- beleuchteter Feuerball in der Fronttür
- Lüftersteuerung mit blau beleuchteten LCD-Display
- Temperaturüberwachung
- viele weitere Features



ab **119,00 €**

### Thermaltake Aquarius III - External Liquid Cooling System



- Anzeige der Wassertemperatur (blau beleuchtet)
- Anzeige der CPU Temperatur (blau beleuchtet)
- Lüfter blau beleuchtet
- Lüfter von 2000 bis 6500 U/min manuell Regelbar
- Wasserfüllstandanzeige
- Tragesystem im Lieferumfang enthalten

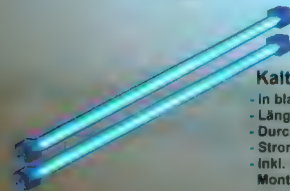
**249,90 €**

### Standfüße beleuchtet in blau, rot oder grün



- heben den gemoddeten PC nochmals besonders hervor
- passend u.a. für Chiftec-, Xaser- oder Koolance Tower
- Lieferumfang: 4 Stück in rot, blau oder grün
- Inkl. Anschlusskabel

**14,90 €**

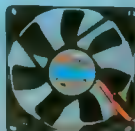


### Kaltlicht KathodeTwin-Set

- in blau, rot, grün und weiss
- Länge: ca. 31,1cm
- Durchmesser: ca. 1cm
- Stromaufnahme: 3 Watt
- inkl. Inverter, Ein- und Ausschalter, Montageanleitung sowie Montagezubehör

**9,90 €**

### YS-Tech FD1281253B-2A Silent 80x80x25mm



- Maße: 80x80x25 mm
- Anschluß: 3-pin Molex
- Erzeugte Luftströmung: 30,0CFM = 81,0 m3/Std.
- Lüftertyp: Doppel Kugellager
- Drehgeschwindigkeit: 2000 Umdr./Minute
- Geräuschentwicklung: 23,2 dBA
- Spannung: 12 V
- Lebensdauer: 80.000 Std.

**4,99 €**

»Selbst katholische  
Roboter onanieren.«

# Im Handumdrehen!

Kein Zauber und keine Hexerei! Was Laien nicht mit der Klotzange anpacken, erledigen Sie mit den Tipps unseres GRAFIKKARTEN-TUNINGS in kürzester Zeit.

## TIPP 1: TREIBERRESTE ENTFERNEN

Der Forceware-Treiber für Nvidia-Grafikkarten lässt sich über die Systemsteuerung wie jedes andere Programm deinstallieren. Dabei hinterlässt er aber in Windows XP selbst nach der ordnungsgemäßen Deinstallation noch ein paar Treiberrelicten auf der Festplatte. Viele Windows-XP-Anwender sehen daher die Notwendigkeit, Tools wie den Driver Cleaner zu benutzen. Davon raten wir Ihnen dringend ab. Einige Leser haben ihr Windows-System mit sol-

chen Programmen zerstört. Keine Panik! Selbst wenn Sie auf eine Ati-Grafikkarte umsteigen, bereiten die Nvidia-Treiberreste keine Probleme.

## TIPP 2: TREIBERRESTE ENTFERNEN

In der Vergangenheit gab es teilweise Probleme, das Ati Control Panel zu deinstallieren. Mit dem Deinstallationsprogramm Catalyst Uninstaller können Sie den Catalyst-Treiber samt Control Panel entfernen. Das Tool befindet sich auf unserer Heft-DVD. Im Catalyst-Treiber der Version 3.9 ist der neue Uninstaller bereits inte-

griert. Er hinterlässt zwar noch ein paar Dateileichen, die aber vollkommen harmlos sind.

## TIPP 3: GRAFIKKARTE EINBAUEN

Wenn Ihre Grafikkarte unverhofft den Dienst versagt, sollten Sie überprüfen, ob die Platine vorne und hinten gleichmäßig im AGP-Steckplatz sitzt. Ist das nicht der Fall, wird sie vielleicht mit zu wenig Strom versorgt und bringt den PC zum Absturz. Vergessen Sie nicht, den 3D-Beschleuniger über das Slotblech am Gehäuse festzuschrauben!

## TIPP 4: STROMSTECKER ANSCHLIESSEN

Aktuelle Grafikkarten von Nvidia (Geforce FX 5600 Ultra, 5700 Ultra, 5800, 5900 und 5950) und Ati (9800er-Reihe) müssen Sie direkt an ein freies Kabel des PC-Netzteils anschließen, damit sie ordnungsgemäß funktionieren. Falls Sie das übersehen, bleibt bei Ati-Grafikkarten der Monitor schwarz – Nvidia-Grafikkarten funktionieren zwar ohne direkte Stromversorgung, die Taktfrequenz wird jedoch stark reduziert und damit auch die 3D-Leistung!

## Das kannst du dir sparen!

Grafikkarten kosten zwischen 70 und 550 Euro. Damit Sie Ihr Geld bei einer Neuananschaffung nicht unnötig ausgeben, wollten wir herausfinden, ob sich eine (teure) High-End-Grafikkarte auch für einen langsamen PC rentiert. Dazu haben wir einen Pentium 4 mit 3,2 GHz auf 1,3 GHz heruntergetaktet (FSB: 100 MHz, Multiplikator: 13). Als Testprogramm setzten wir *Unreal Tournament 2003* (dt./ein und stellten die Qualitätseinstellungen auf zweifache Kantenglättung und vierfachen anisotropen Filter ein. Das Ergebnis war überraschend, denn die Grafikkarte

Schmeißen Sie Ihr Geld nicht für teure Grafikkarten aus dem Fenster, wenn Ihr Hauptprozessor auf dem letzten Loch pfeift!

hatte keinen Einfluss mehr auf die 3D-Performance. Mit einer Radeon 9800 Pro läuft das Spiel mit 49 Bildern pro Sekunde (fps) nur 5 fps schneller als mit einer deutlich günstigeren Radeon 9600 XT. Zum Test haben wir den Prozessor wieder auf 3,2 GHz getaktet – und siehe da, die 9800 Pro legte satte 65 Prozent zu! Die billigere 9600 Pro lief auf dem schnelleren Rechner nur 30 Prozent schneller, eine Geforce FX 5900 XT legte immerhin 36 Prozent zu. Sie sollten sich also merken: Wollen Sie aufrüsten, investieren Sie nicht unnötig viel Geld in eine schnelle Grafikkarte, wenn die CPU als Bremsklotz fungiert.



# So machst du dein BIOS fit

PC ACTION zeigt Ihnen, welche Einstellungen Sie im BIOS vornehmen sollten, um Leistung und Stabilität zu erhöhen.

## TIPP 10: AGP APERTURE SIZE

Die so genannte „AGP Aperture Size“ legt fest, wie viel Hauptspeicher die Grafikkarte unter Umständen mitbenutzen darf. Den Eintrag „AGP Aperture Size“ finden Sie im Mainboard-BIOS normalerweise unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features“. Sofern Ihr PC mit mindestens 256 MByte Arbeitsspeicher ausgestattet ist, empfehlen wir Ihnen einen Wert von 128 einzustellen. Sollten Sie über weniger Arbeitsspeicher verfügen, stellen Sie als Wert die Hälfte des Arbeitsspeichers ein. Bei ATI-Grafikkarten erzielen Sie normalerweise mit dem Wert 128 gute 3D-Leistung. Sollten einige Spiele ruckeln, stellen Sie den Wert auf 32 MByte.

## TIPP 11: AGP 8X EINSTELLEN

Bei einem Mainboard nach AGP-3.0-Standard und einer AGP-8X-fähigen Grafikkarte erzielen Sie mehr 3D-Leistung, wenn Sie im BIOS den AGP-8X-Modus aktivieren (sofern verfügbar). Je nach PC-Spiel beträgt der gegenüber AGP 4X erzielte Geschwindigkeitsvorteil zwei bis fünf Prozent.

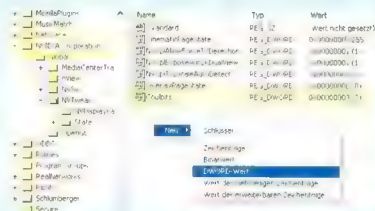
## TIPP 12: AGP 8X ABSTELLEN

Zahlreiche Mainboards werden im AGP-8X-Modus instabil und lassen PC-Spiele abstürzen. Wenn Sie Tipp 11 beherzigt haben und Ihr PC seitdem regelmäßig zickt, setzen Sie den AGP-Modus wieder zurück.

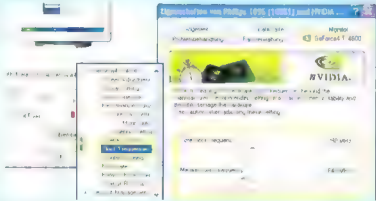
## TIPP 13: AGP FAST WRITES

In vielen BIOS-Menüs finden Sie unter dem Punkt „Advanced Chipset Features“ die Option „AGP Fast Writes“. Da Fast Writes nicht mehr 3D-Leistung bringt und fast immer Probleme bereitet, schalten Sie die Option ab. AGP-8X-Karten von Nvidia lassen sich kaum übertakten, wenn Fast Writes auf einem AGP-2.0-Mainboard aktiviert ist. Nachdem Sie Tipp 9 ausgeführt haben, können Sie Fast Writes auch im Nvidia-Grafikkartentreiber unter den „AGP-Einstellungen“ ausschalten. Bei ATI-Platinen erledigen Sie dies über die „Smartgart“-Funktion.

nen Sie Fast Writes auch im Nvidia-Grafikkartentreiber unter den „AGP-Einstellungen“ ausschalten. Bei ATI-Platinen erledigen Sie dies über die „Smartgart“-Funktion.



So erstellen Sie den Coolbits-Eintrag in der Registrierungsdatei. Nach einem PC-Neustart können Sie im Treiber-Menü Ihre Nvidia-Grafikkarte übertakten.



Unter dem Menüpunkt „Clock Frequencies“ finden Sie Regler, um die Taktfrequenz von Grafikchip und -speicher zu verändern. Achtung: Beim Übertakten verlieren Sie die Produktgarantie!



Grafikkarten ohne Lüfter sind leiser als herkömmlich gekühlte 3D-Beschleuniger. Die Ultimate-Edition-Serie von Sapphires Radeon 9400 XT (oben) kühlt den Grafikchip durch zwei verbundene Metallkörper (Neatpipe). Die gleiche Platine wird unten durch einen Lüfter gekühlt.

## TIPP 5: AGP-SPANNUNG ERHÖHEN

Wenn Sie die AGP-Spannung erhöhen, beseitigen Sie unter Umständen Stabilitätsprobleme und steigern das Übertaktungspotenzial der Grafikkarte. Die Spannung ändern Sie im BIOS unter dem Menüpunkt „Advanced Chipset Features“. Bei unserem Test-PC mit dem Asus-Mainboard A7N8X heißt der Eintrag „AGP VDDO Voltage“. Ein Hinweis vorweg: Im BIOS einiger Hauptplatinen lässt sich die Spannung vielleicht nicht verstellen. Nachdem wir bei der verbauten GeForce FX 5700 den Wert von 1,5 Volt (Standard für AGP 2.0 oder 3.0) auf 1,7 Volt erhöhten, ließ sich der Grafikkartenspeicher nicht nur auf 485 MHz DDR übertakten, sondern lief auch mit fünf Prozent höherem Takt auf 510 MHz DDR. Die Übertaktungsfähigkeit des Grafikchips hat sich durch die höhere AGP-Spannung nicht verbessert. Vorsicht: Sie verlieren die Produktgarantie, wenn Sie die Grafikkarte übertakten!

## TIPP 6: 3D-POWER AUSNUTZEN

Die Bildqualität in Spielen ist ein wichtiger Grund, beim Grafikkartenkauf nicht zu sparen. Durch höhere Qualitätseinstellungen (Auflösung, Kantenglättung, anisotroper Filter) wird der Grafikchip eines 3D-Beschleunigers unabhängig vom Spiel beansprucht – in älteren Spielen wie zum Beispiel *Deus Ex* können Sie auf diese Weise Ihre Grafikkarte ausreizen.

## TIPP 7: QUALITÄT OPTIMIEREN

Besitzer von Flachbildschirmen mit DVI-Eingang können die Bildqualität sichtbar verbessern, wenn sie den Monitor über ein entsprechendes Kabel anschließen. Leider legen viele Monitorhersteller trotz vorhandenem DVI-Eingang kein passendes Kabel bei. Die Anschaffung eines DVI-Kabels (ab 10 Euro) ist in solch einem Fall empfehlenswert.

## TIPP 8: 3D-PLATINE PASSIV KÜHLEN

Die Firma Sapphire bietet schon seit eineinhalb Jahren geräuschoslos arbeitende Grafikkarten ohne Lüfter an. So arbeitet auch die aktuelle Atlantis Radeon 9600 XT Ultimate Edition angenehm leise durch ihren Heatpipe-Kühler. In unserem Praxisstest bei offenem Gehäuse wurde die Karte 54 Grad Celsius heiß, bei geschlossenem Gehäuse ohne zusätzliche Lüfter steigt die Temperatur sogar auf fast 60 Grad. Um im Sommer ungewollten Abstürzen vorzubeugen, sollten Sie also Gehäuselüfter nachrüsten. In unserem Testversuch sank die Platinen-temperatur durch diese Maßnahme um sage und schreibe zehn Grad.

## TIPP 9: GRATIS ÜBERTAKTEN

Sie benötigen keine dubiosen Programme, um Grafikspeicher und 3D-Chip Ihrer Nvidia-Grafikkarte zu übertakten. Klicken Sie auf „Start“ – „Ausführen“

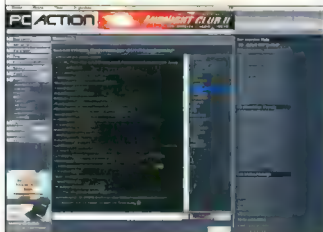
und geben Sie dann „regedit“ ein. Nach der Bestätigung per Eingabetafel erscheint der Registrierungs-Editor. Wechseln Sie in den Pfad „HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak“ und erstellen Sie per Rechtsklick einen neuen DWORD-Eintrag. Dem Eintrag geben Sie den Namen „Coolbits“ und ändern seinen Wert auf „3“. Nach einem Neustart wechseln Sie in das Menü „Eigenschaften der Anzeige“ und finden im Treibermenü einen Unterpunkt namens „Clock Frequencies“. Die Regler stehen für den Chip- und Grafikspeicher-Takt und sollten von Ihnen behutsam verändert werden. Jede Änderung kann Ihre Grafikkarte schädigen! Unser Tipp: Benutzen Sie den Schalter „Test Settings“, um herauszufinden, ob die Platine mit der erhöhten Taktfrequenz stabil arbeitet. Ist dieser Test erfolgreich, erhöhen Sie die Taktfrequenz erneut. Sollten sich Grafikfehler in einem Spiel zeigen, takten Sie die Platine sofort herunter. BERND HOLTSMANN

# www.pcaction.de

Wie, Sie kennen noch nicht unsere geniale Homepage? Dann wird's aber Zeit!  
Was genau Sie auf [WWW.PCACTION.DE](http://WWW.PCACTION.DE) erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

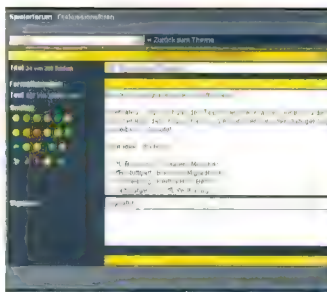


## Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Lächern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Dienstag, dem 16. März, ab 16:30 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatroom finden Sie auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

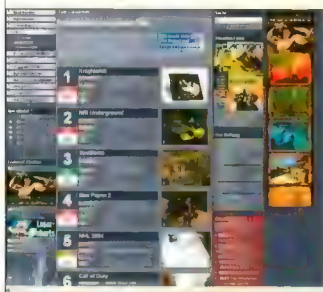
## Neue Forensoftware



Gut ist uns nicht gut genug. Obwohl unser Diskussionsforum in der Vergangenheit auf überwältigende Resonanz stieß, hat unser Chefprogrammierer Marc Polatschek eine nagelneue Forensoftware aus dem Boden gestampft, die es in sich hat. Natürlich nur, damit Sie, liebe Leser, noch komfortabler und vor allem schneller mit Gleichgesinnten auf [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) über die zweitschönste Nebensache der Welt quatschen können. Sie wollen Beispiele für die neuen Funktionen? Aber gern. Eine Smiley-Übersicht und Formatierungen zum Anklicken erleichtern das

Erstellen von Beiträgen. Wenn Sie Ihren geistigen Erguss getippt haben, dürfen Sie in einem Vorschaufenster das Endprodukt bestaunen. So erkennen Sie fix Rechtschreib- und Formfehler. Wenn Sie mit Ihrem Posting zufrieden sind, stellen Sie es online. Apropos online: Im Hauptmenü des Forums informiert Sie ein Fenster darüber, welche User momentan im Forum unterwegs sind. Praktisch, oder? Alle Neuheiten an dieser Stelle vorzustellen, würde schlichtweg den Rahmen sprengen. Am besten, Sie testen unser Forum selbst. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

## Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, müssen Sie neuerdings nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch bequem unter [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und Ihre Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Außerdem verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel. Den virtuellen Stimmzettel finden Sie unter der Rubrik „Spielerforum“ bei „Lesercharts“.

## Fränkels Eckla

Sie lieben Harald Franks umwerfenden Humor? Dann sollten Sie schleunigst „Fränkels Eckla“ einen Besuch abstatten. Ein Abendessen mit unserem Eishockey-Experten verlosen wir dort zwar nicht, dafür gibt's die besten Leserbriefe seit Ausgabe 2/2003 zu bestaunen. Phänomenal, was? „Fränkels Eckla“ finden Sie in unserer beliebten Rubrik „Peepshow“. Dort finden Sie übrigens nicht nur die Redaktions-Webcams, sondern auch den Renner von [www.pcaction.de](http://www.pcaction.de) schlechthin: den „Witz des Tages“. Hier geben wir jeden Tag aufs Neue bescheuerte Sprüche und intime Details über unsere Kollegen zum Besten. Schauen Sie doch mal vorbei!





# Handy FUN OHNE Kompromisse !!

Woche für Woche den Chart-Überflieger automatisch auf dein Handy.

Knack frisch aus den Top-10 ! Deinen Freunden immer einen Schritt voraus!

**Sende: RINGMONO an die 81456\*für monophone Ringtones!**

**Sende: RINGPOLY an die 81456\* für polyphone Ringtones!**

\*Nur 1,99 EUR pro Klingelton, für alle Kunden von D2VF, T-Mobile (zzgl. T-Mobile Transportleistung) und O2 ! Zum Abmelden sende: STOP Ringmono oder: STOP Ringpoly an die 81456.

**Die Coolsten Überflieger und heißesten Chartstürmer!**

**SENDE: TON code (Bsp: TON 450625) an 82888 (für monophone Ringtones)**

**SENDE: PT code (Bsp: PT 452118) an 82888 (für polyphone Ringtones)**

1,99€ je SMS! Alle Netze! D2VF Anteil 0,12€ je SMS!

## Die besten Hits aller Zeiten!

| Titel                      | Monophone | Mehrstimmig |
|----------------------------|-----------|-------------|
| A Team                     | 430625    | 03000001    |
| Flintstones                | 430022    | 03000774    |
| Addams Family              | 430032    | 03000002    |
| Sex And the City           | 430586    | 03000784    |
| Mission Impossible         | 430552    | 03000010    |
| Pulp Fiction               | 430927    | 03000780    |
| Pink Panther               | 430020    | 03000779    |
| The Muppet Show            | 430023    | 03000011    |
| A Little Less Conversation | 431145    | 03000312    |
| Ketchup Song               | 430019    | 03000487    |

## Die angesagtesten aktuellen Hit's !

| Titel                | Monophone | Mehrstimmig |
|----------------------|-----------|-------------|
| Schick mir nen Engel | 432118    | 03000896    |
| Music Is The Key     | 432119    | 03000870    |
| Ab In den Süden      | 431269    | 03000830    |
| Love's Divine        | 432122    | 03000840    |
| Everyday Girl        | 432123    | 03000897    |
| Behind Blue Eyes     | 432124    | 03000899    |
| White Flag           | 431331    | 03000831    |
| Where Is The Love?   | 431329    | 03000829    |
| Poison               | 432125    | 03000868    |
| Shut Up              | 430935    | 03000472    |

Alle Songs unterstützt: Nokia 3610,3610i,3650,6100,6100i,6610,6600,6650,6670,6670i,6680,6680i,6681,6681i,6682,6682i,6683,6683i,6684,6684i,6685,6685i,6686,6686i,6687,6687i,6688,6688i,6689,6689i,6690,6690i,6691,6691i,6692,6692i,6693,6693i,6694,6694i,6695,6695i,6696,6696i,6697,6697i,6698,6698i,6699,6699i,6700,6700i,6701,6701i,6702,6702i,6703,6703i,6704,6704i,6705,6705i,6706,6706i,6707,6707i,6708,6708i,6709,6709i,6710,6710i,6711,6711i,6712,6712i,6713,6713i,6714,6714i,6715,6715i,6716,6716i,6717,6717i,6718,6718i,6719,6719i,6720,6720i,6721,6721i,6722,6722i,6723,6723i,6724,6724i,6725,6725i,6726,6726i,6727,6727i,6728,6728i,6729,6729i,6730,6730i,6731,6731i,6732,6732i,6733,6733i,6734,6734i,6735,6735i,6736,6736i,6737,6737i,6738,6738i,6739,6739i,6740,6740i,6741,6741i,6742,6742i,6743,6743i,6744,6744i,6745,6745i,6746,6746i,6747,6747i,6748,6748i,6749,6749i,6750,6750i,6751,6751i,6752,6752i,6753,6753i,6754,6754i,6755,6755i,6756,6756i,6757,6757i,6758,6758i,6759,6759i,6760,6760i,6761,6761i,6762,6762i,6763,6763i,6764,6764i,6765,6765i,6766,6766i,6767,6767i,6768,6768i,6769,6769i,6770,6770i,6771,6771i,6772,6772i,6773,6773i,6774,6774i,6775,6775i,6776,6776i,6777,6777i,6778,6778i,6779,6779i,6780,6780i,6781,6781i,6782,6782i,6783,6783i,6784,6784i,6785,6785i,6786,6786i,6787,6787i,6788,6788i,6789,6789i,6790,6790i,6791,6791i,6792,6792i,6793,6793i,6794,6794i,6795,6795i,6796,6796i,6797,6797i,6798,6798i,6799,6799i,6800,6800i,6801,6801i,6802,6802i,6803,6803i,6804,6804i,6805,6805i,6806,6806i,6807,6807i,6808,6808i,6809,6809i,6810,6810i,6811,6811i,6812,6812i,6813,6813i,6814,6814i,6815,6815i,6816,6816i,6817,6817i,6818,6818i,6819,6819i,6820,6820i,6821,6821i,6822,6822i,6823,6823i,6824,6824i,6825,6825i,6826,6826i,6827,6827i,6828,6828i,6829,6829i,6830,6830i,6831,6831i,6832,6832i,6833,6833i,6834,6834i,6835,6835i,6836,6836i,6837,6837i,6838,6838i,6839,6839i,6840,6840i,6841,6841i,6842,6842i,6843,6843i,6844,6844i,6845,6845i,6846,6846i,6847,6847i,6848,6848i,6849,6849i,6850,6850i,6851,6851i,6852,6852i,6853,6853i,6854,6854i,6855,6855i,6856,6856i,6857,6857i,6858,6858i,6859,6859i,6860,6860i,6861,6861i,6862,6862i,6863,6863i,6864,6864i,6865,6865i,6866,6866i,6867,6867i,6868,6868i,6869,6869i,6870,6870i,6871,6871i,6872,6872i,6873,6873i,6874,6874i,6875,6875i,6876,6876i,6877,6877i,6878,6878i,6879,6879i,6880,6880i,6881,6881i,6882,6882i,6883,6883i,6884,6884i,6885,6885i,6886,6886i,6887,6887i,6888,6888i,6889,6889i,6890,6890i,6891,6891i,6892,6892i,6893,6893i,6894,6894i,6895,6895i,6896,6896i,6897,6897i,6898,6898i,6899,6899i,6900,6900i,6901,6901i,6902,6902i,6903,6903i,6904,6904i,6905,6905i,6906,6906i,6907,6907i,6908,6908i,6909,6909i,6910,6910i,6911,6911i,6912,6912i,6913,6913i,6914,6914i,6915,6915i,6916,6916i,6917,6917i,6918,6918i,6919,6919i,6920,6920i,6921,6921i,6922,6922i,6923,6923i,6924,6924i,6925,6925i,6926,6926i,6927,6927i,6928,6928i,6929,6929i,6930,6930i,6931,6931i,6932,6932i,6933,6933i,6934,6934i,6935,6935i,6936,6936i,6937,6937i,6938,6938i,6939,6939i,6940,6940i,6941,6941i,6942,6942i,6943,6943i,6944,6944i,6945,6945i,6946,6946i,6947,6947i,6948,6948i,6949,6949i,6950,6950i,6951,6951i,6952,6952i,6953,6953i,6954,6954i,6955,6955i,6956,6956i,6957,6957i,6958,6958i,6959,6959i,6960,6960i,6961,6961i,6962,6962i,6963,6963i,6964,6964i,6965,6965i,6966,6966i,6967,6967i,6968,6968i,6969,6969i,6970,6970i,6971,6971i,6972,6972i,6973,6973i,6974,6974i,6975,6975i,6976,6976i,6977,6977i,6978,6978i,6979,6979i,6980,6980i,6981,6981i,6982,6982i,6983,6983i,6984,6984i,6985,6985i,6986,6986i,6987,6987i,6988,6988i,6989,6989i,6990,6990i,6991,6991i,6992,6992i,6993,6993i,6994,6994i,6995,6995i,6996,6996i,6997,6997i,6998,6998i,6999,6999i,7000,7000i,7001,7001i,7002,7002i,7003,7003i,7004,7004i,7005,7005i,7006,7006i,7007,7007i,7008,7008i,7009,7009i,7010,7010i,7011,7011i,7012,7012i,7013,7013i,7014,7014i,7015,7015i,7016,7016i,7017,7017i,7018,7018i,7019,7019i,7020,7020i,7021,7021i,7022,7022i,7023,7023i,7024,7024i,7025,7025i,7026,7026i,7027,7027i,7028,7028i,7029,7029i,7030,7030i,7031,7031i,7032,7032i,7033,7033i,7034,7034i,7035,7035i,7036,7036i,7037,7037i,7038,7038i,7039,7039i,7040,7040i,7041,7041i,7042,7042i,7043,7043i,7044,7044i,7045,7045i,7046,7046i,7047,7047i,7048,7048i,7049,7049i,7050,7050i,7051,7051i,7052,7052i,7053,7053i,7054,7054i,7055,7055i,7056,7056i,7057,7057i,7058,7058i,7059,7059i,7060,7060i,7061,7061i,7062,7062i,7063,7063i,7064,7064i,7065,7065i,7066,7066i,7067,7067i,7068,7068i,7069,7069i,7070,7070i,7071,7071i,7072,7072i,7073,7073i,7074,7074i,7075,7075i,7076,7076i,7077,7077i,7078,7078i,7079,7079i,7080,7080i,7081,7081i,7082,7082i,7083,7083i,7084,7084i,7085,7085i,7086,7086i,7087,7087i,7088,7088i,7089,7089i,7090,7090i,7091,7091i,7092,7092i,7093,7093i,7094,7094i,7095,7095i,7096,7096i,7097,7097i,7098,7098i,7099,7099i,7100,7100i,7101,7101i,7102,7102i,7103,7103i,7104,7104i,7105,7105i,7106,7106i,7107,7107i,7108,7108i,7109,7109i,7110,7110i,7111,7111i,7112,7112i,7113,7113i,7114,7114i,7115,7115i,7116,7116i,7117,7117i,7118,7118i,7119,7119i,7120,7120i,7121,7121i,7122,7122i,7123,7123i,7124,7124i,7125,7125i,7126,7126i,7127,7127i,7128,7128i,7129,7129i,7130,7130i,7131,7131i,7132,7132i,7133,7133i,7134,7134i,7135,7135i,7136,7136i,7137,7137i,7138,7138i,7139,7139i,7140,7140i,7141,7141i,7142,7142i,7143,7143i,7144,7144i,7145,7145i,7146,7146i,7147,7147i,7148,7148i,7149,7149i,7150,7150i,7151,7151i,7152,7152i,7153,7153i,7154,7154i,7155,7155i,7156,7156i,7157,7157i,7158,7158i,7159,7159i,7160,7160i,7161,7161i,7162,7162i,7163,7163i,7164,7164i,7165,7165i,7166,7166i,7167,7167i,7168,7168i,7169,7169i,7170,7170i,7171,7171i,7172,7172i,7173,7173i,7174,7174i,7175,7175i,7176,7176i,7177,7177i,7178,7178i,7179,7179i,7180,7180i,7181,7181i,7182,7182i,7183,7183i,7184,7184i,7185,7185i,7186,7186i,7187,7187i,7188,7188i,7189,7189i,7190,7190i,7191,7191i,7192,7192i,7193,7193i,7194,7194i,7195,7195i,7196,7196i,7197,7197i,7198,7198i,7199,7199i,7200,7200i,7201,7201i,7202,7202i,7203,7203i,7204,7204i,7205,7205i,7206,7206i,7207,7207i,7208,7208i,7209,7209i,7210,7210i,7211,7211i,7212,7212i,7213,7213i,7214,7214i,7215,7215i,7216,7216i,7217,7217i,7218,7218i,7219,7219i,7220,7220i,7221,7221i,7222,7222i,7223,7223i,7224,7224i,7225,7225i,7226,7226i,7227,7227i,7228,7228i,7229,7229i,7230,7230i,7231,7231i,7232,7232i,7233,7233i,7234,7234i,7235,7235i,7236,7236i,7237,7237i,7238,7238i,7239,7239i,7240,7240i,7241,7241i,7242,7242i,7243,7243i,7244,7244i,7245,7245i,7246,7246i,7247,7247i,7248,7248i,7249,7249i,7250,7250i,7251,7251i,7252,7252i,7253,7253i,7254,7254i,7255,7255i,7256,7256i,7257,7257i,7258,7258i,7259,7259i,7260,7260i,7261,7261i,7262,7262i,7263,7263i,7264,7264i,7265,7265i,7266,7266i,7267,7267i,7268,7268i,7269,7269i,7270,7270i,7271,7271i,7272,7272i,7273,7273i,7274,7274i,7275,7275i,7276,7276i,7277,7277i,7278,7278i,7279,7279i,7280,7280i,7281,7281i,7282,7282i,7283,7283i,7284,7284i,7285,7285i,7286,7286i,7287,7287i,7288,7288i,7289,7289i,7290,7290i,7291,7291i,7292,7292i,7293,7293i,7294,7294i,7295,7295i,7296,7296i,7297,7297i,7298,7298i,7299,7299i,7300,7300i,7301,7301i,7302,7302i,7303,7303i,7304,7304i,7305,7305i,7306,7306i,7307,7307i,7308,7308i,7309,7309i,7310,7310i,7311,7311i,7312,7312i,7313,7313i,7314,7314i,7315,7315i,7316,7316i,7317,7317i,7318,7318i,7319,7319i,7320,7320i,7321,7321i,7322,7322i,7323,7323i,7324,7324i,7325,7325i,7326,7326i,7327,7327i,7328,7328i,7329,7329i,7330,7330i,7331,7331i,7332,7332i,7333,7333i,7334,7334i,7335,7335i,7336,7336i,7337,7337i,7338,7338i,7339,7339i,7340,7340i,7341,7341i,7342,7342i,7343,7343i,7344,7344i,7345,7345i,7346,7346i,7347,7347i,7348,7348i,7349,7349i,7350,7350i,7351,7351i,7352,7352i,7353,7353i,7354,7354i,7355,7355i,7356,7356i,7357,7357i,7358,7358i,7359,7359i,7360,7360i,7361,7361i,7362,7362i,7363,7363i,7364,7364i,7365,7365i,7366,7366i,7367,7367i,7368,7368i,7369,7369i,7370,7370i,7371,7371i,7372,7372i,7373,7373i,7374,7374i,7375,7375i,7376,7376i,7377,7377i,7378,7378i,7379,7379i,7380,7380i,7381,7381i,7382,7382i,7383,7383i,7384,7384i,7385,7385i,7386,7386i,7387,7387i,7388,7388i,7389,7389i,7390,7390i,7391,7391i,7392,7392i,7393,7393i,7394,7394i,7395,7395i,7396,7396i,7397,7397i,7398,7398i,7399,7399i,7400,7400i,7401,7401i,7402,7402i,7403,7403i,7404,7404i,7405,7405i,7406,7406i,7407,7407i,7408,7408i,7409,7409i,7410,7410i,7411,7411i,7412,7412i,7413,7413i,7414,7414i,7415,7415i,7416,7416i,7417,7417i,7418,7418i,7419,7419i,7420,7420i,7421,7421i,7422,7422i,7423,7423i,7424,7424i,7425,7425i,7426,7426i,7427,7427i,7428,7428i,7429,7429i,7430,7430i,7431,7431i,7432,7432i,7433,7433i,7434,7434i,7435,7435i,7436,7436i,7437,7437i,7438,7438i,7439,7439i,7440,7440i,7441,7441i,7442,7442i,7443,7443i,7444,7444i,7445,7445i,7446,7446i,7447,7447i,7448,7448i,7449,7449i,7450,7450i,7451,7451i,7452,7452i,7453,7453i,7454,7454i,7455,7455i,7456,7456i,7457,7457i,7458,7458i,7459,7459i,7460,7460i,7461,7461i,7462,7462i,7463,7463i,7464,7464i,7465,7465i,7466,7466i,7467,7467i,7468,7468i,7469,7469i,7470,7470i,7471,7471i,7472,7472i,7473,7473i,7474,7474i,7475,7475i,7476,7476i,7477,7477i,7478,7478i,7479,7479i,7480,7480i,7481,7481i,7482,7482i,7483,7483i,7484,7484i,7485,7485i,7486,7486i,7487,7487i,7488,7488i,7489,7489i,7490,7490i,7491,7491i,7492,7492i,7493,7493i,7494,7494i,7495,7495i,7496,7496i,7497,7497i,7498,7498i,7499,7499i,7500,7500i,7501,7501i,7502,7502i,7503,7503i,7504,7504i,7505,7505i,7506,7506i,7507,7507i,7508,7508i,7509,7509i,7510,7510i,7511,7511i,7512,7512i,7513,7513i,7514,7514i,7515,7515i,7516,7516i,7517,7517i,7518,7518i,7519,7519i,7520,7520i,7521,7521i,7522,7522i,7523,7523i,7524,7524i,7525,7525i,7526,7526i,7527,7527i,7528,7528i,7529,7529i,7530,7530i,7531,7531i,7532,7532i,7533,7533i,7534,7534i,7535,7535i,7536,7536i,7537,7537i,7538,7538i,7539,7539i,7540,7540i,7541,7541i,7542,7542i,7543,7543i,7544,7544i,7545,7545i,7546,7546i,7547,7547i,7548,7548i,7549,7549i,7550,7550i,7551,7551i,7552,7552i,7553,7553i,7554,7554i,7555,7555i,7556,7556i,7557,7557i,7558,7558i,7559,7559i,7560,7560i,7561,7561i,7562,7562i,7563,7563i,7564,7564i,7565,7565i,7566,7566i,7567,7567i,7568,7568i,7569,7569i,7570,7570i,7571,7571i,7572,7572i,7573,7573i,7574,7574i,7575,7575i,7576,7576i,7577,7577i,7578,7578i,7579,7579i,7580,7580i,7581,7581i,7582,7582i,7583,7583i,7584,7584i,7585,7585i,7586,7586i,7587,7587i,7588,7588i,7589,7589i,7590,7590i,7591,7591i,7592,7592i,7593,7593i,7594,7594i,7595,7595i,7596,7596i,7597,7597i,7598,7598i,7599,7599i,7600,7600i,7601,7601i,7602,7602i,7603,7603i,7604,7604i,7605,7605i,7606,7606i,7607,7607i,7608,7608i,7609,7609i,7610,7610i,7611,7611i,7612,7612i,7613,7613i,7614,7614i,7615,7615i,7616,7616i,7617,7617i,7618,7618i,7619,7619i,7620,7620i,7621,7621i,7622,7622i,7623,7623i,7624,7624i,7625,7625i,7626,7626i,7627,7627i,7628,7628i,7629,7629i,7630,7630i,7631,7631i,7632,7632i,7633,7633i,7634,7634i,7635,7635i,7636,7636i,7637,7637i,7638,7638i,7639,7639i,7640,7640i,7641,7641i,7642,7642i,7643,7643i,7644,7644i,7645,7645i,7646,7646i,7647,7647i,7648,7648i,7649,7649i,7650,7650i,7651,

## CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

**WICHTIG:** Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

### GARANTIECOUPON PC ACTION 04/2004

☐ DVD ☐ CD 1 (Vollversion 1) ☐ CD 2 (Vollversion 2) ☐ CD 3 (Videos) ☐ DVD „Ab-19-Edition“ Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

## INSERENTENVERZEICHNIS

|                                   |                  |
|-----------------------------------|------------------|
| 1&1 Internet AG                   | 18/19, 35, 36/37 |
| Activision Deutschland GmbH       | 71, 91           |
| Berni Computer GmbH               | 53               |
| COMPUTEC MEDIA AG                 | 44/45, 129, 132  |
| Eidos GmbH                        | 10/11            |
| Electronic Arts Deutschland GmbH  | 63, 67           |
| Empire Interactive Europe Limited | 49               |
| E-Plus Mobilfunk GmbH & Co. KG    | 121              |
| Flashpoint AG                     | 113              |
| Hardware Rogge                    | 171              |
| Januba                            | 179              |
| Jellenbeck GmbH                   | 28               |
| Koch Media Deutschland GmbH       | 115              |
| Listan GmbH & Co. KG              | 163              |
| Matchem Deutschland               | 175              |
| Media Consult                     | 157              |
| Okay Soft                         | 87               |
| Planetan GmbH                     | 33               |
| Sharkoon                          | 51               |
| SMS Online GmbH                   | 131              |
| Take 2 Interactive GmbH           | 5, 180           |
| TDK Electronics Europe GmbH       | 95, 105          |
| TeraTec Electronic GmbH           | 40               |
| Ubisoft Entertainment GmbH        | 27               |
| Visis Electronic Vertriebs GmbH   | 4, 81            |

## HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

# HERSTELLER-HOTLINES

|                                     |   |                                       |
|-------------------------------------|---|---------------------------------------|
| www.acclaim.de                      | 0 89-32 94 06 00                            | Mo, Mi, Do 14:00-19:00                |
| www.activision.de                   | 01 90-51 00 55                              | 24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) |
|                                     | 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)             | Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00  |
| www.ascaron.de                      | 0 52 41-96 66 90                            | Mo-Fr 14:00-17:00                     |
|                                     | 0 52 41-9 39 30 (Mailbox)                   | 24 Std. täglich                       |
| www.atari.de                        | 01 90-77 18 83                              | Mo-Fr 11:00-19:00                     |
|                                     | 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)              | Mo-Fr 11:00-19:00                     |
| www.vid.de                          | 01 90-77 18 88                              | 24 Std. täglich                       |
|                                     | 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)              | 24 Std. täglich                       |
| www.disney.de/DisneyInteractive     | 0 69-66 56 85 55                            | Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00     |
| www.eidos.de                        | 01 90-83 95 82                              | Mo-So 10:00-22:00                     |
|                                     | 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)              | Mo-So 10:00-22:00                     |
| www.electronicarts.de               | 01 90-78 79 06                              | 24 Std. täglich                       |
|                                     | 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)              | Mo-Sa 11:00-20:00                     |
| www.jowood.com                      | 0 61 02-8 16 80 68 (Ortsanruf)              | Mo-Fr 13:00-17:00                     |
|                                     | 0 61 02-8 16 81 68 (techn. Fragen)          | Mo-Fr 13:00-17:00                     |
| www.konami.com                      | 01 90-82 46 94 (Spieletipps)                | Mo-So 8:00-24:00                      |
|                                     | 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)              | Mo-So 7:00-24:00                      |
| www.max-design.at                   | 00 43-3 68 72 41 47                         | Mo-Fr 15:00-18:00                     |
| www.microsoft.com/germany/support   | 01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)           | Mo-Fr 8:00-18:00                      |
| www.navigo.de                       | 0 89-32 47 31 51                            | Mo-Fr 13:00-18:00                     |
| www.neo.at                          | 00 43-16 07 40 80                           | Mo-Fr 15:00-18:00                     |
| www.nintendo.de                     | 01 30-58 06                                 | Mo-Fr 11:00-19:00                     |
| www.sonyinteractive.com             | 01 90-57 85 78                              | Mo-Fr 10:00-20:00                     |
| www.sunflowers.de                   | 01 90-51 05 50                              | Mo-Fr 11:00-19:00                     |
| www.take2.de                        | 01 90-87 32 68 36                           | Mo-So 8:00-24:00                      |
|                                     | 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)            | Mo-So 8:00-24:00                      |
| www.thq.de                          | 0 18 05-60 55 11                            | Mo-Fr 16:00-20:00                     |
|                                     | 01 90-50 55 11 (Spieletipps)                | Mo-Fr 16:00-20:00                     |
| www.ubisoft.de                      | 01 90-88 24 12 10                           | Mo-So 8:00-24:00                      |
|                                     | 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)            | Mo-Fr 9:00-18:00                      |
| www.vivendiuniversaleinteractive.de | 0 61 03-99 40 40 (Ortsanruf, techn. Fragen) | Mo-Fr 10:00-19:00                     |

## PC ACTION HOTLINES

\* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

**PROBLEME MIT SPIELEN?**

Spieletipps-Hotline 01 90 - 82 48 36\* (täglich 8-24 Uhr)

**ÄRGER MIT DER HARDWARE?**

Hardware-Hotline 01 90 - 82 48 35\* (täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.





DIE ANDERE HITPARADE DIE TOLLSTEN WERBEGESCHENKE



PLATZ 1

Eiskratzer

Ein schmucker Eiskratzer in trendigen Gelb! Und das auch noch von den Flugsim-Experten von Aerosoft. Waaahnsinn! **2,0**



PLATZ 2

Quality Ozeki Saki

Japanischer Reisschnaps-Fusel aus den USA mit einem Alkoholgehalt von stolzen 14,5 % - prost! **7,0**



PLATZ 3

XIII-Fläschchen

Hübsches, blutrotes Schaumstoff-Fläschchen mit XIII-Aufdruck und einem ziemlich aufdringlichen Geruch. **3,0**



PLATZ 4

Prince of Persia-Figur (kaputt)

Edle, handbemalte Tonfigur des Prinzen. Dieses Exemplar brach sich beim Sturz von einem Monitor leider beide Arme ab. **8,0**



PLATZ 5

Elise aus SSX Tricky

Elise von SSX Tricky! Kennen Sie nicht? Kein Wunder, ist ja auch von einem Konsolenspiel. Schaut aber geil aus. **8,0**

GENAUER?

GENAUER?

Bei diesem eisigen Winter enorm hoch, im Sommer immerhin noch als wiederverwendbarer Bierdeckel zu gebrauchen! **4,0**

Glaubt man unseren schlitzäugigen Freunden, so hilft ein Becher täglich gegen Kopfschmerzen, Alzheimer, Rückenteiden, Sehschwäche, Krebs, Impotenz und zu kleine Brüste. **3,5**

Prima dazu geeignet, um es nervigen Kollegen kurzerhand mit Schmalles über den Schädel zu ziehen. **1,5**

Macht auch ohne Arme eine gute Figur und lässt sich irgendeinem Deppen bestimmt als wertvolles Sammlerstück unterjubeln. **1,0**

Knisternde Erotik ist garantiert, wenn Sie Elise aus ihrer Plastik-Schutzfolie auspacken und auf dem Nachttisch parken. **3,0**

WERT

€ 0,85

€ 8,99

€ 1,95

€ 10,- (Restwert)

€ 39,99

GESAMT

9,4

2,7

2,3

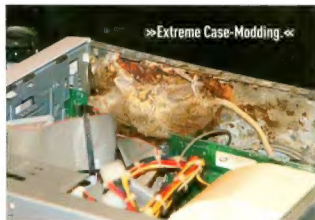
0,8

0,6

Formel: (Genauer x Praktischer Nutzen) : Wert = Ergebnis

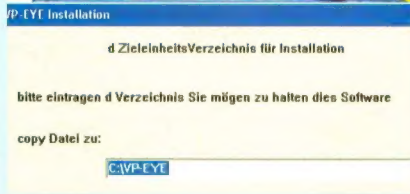
# Ratte scharf!

Haben Sie auch Mäuse oder Ratten in der Wohnung? Keinen Bock, altertümliche Fallen oder klebriges Gift auszu-legen? Dann schrauben Sie doch einfach mal Ihren PC auf. Wenn Ihre ungeteuten Haustiere genauso doof sind wie dieses Nagetier, kann fast nichts mehr schief gehen. Diese intelligente Ratte hatte nämlich ein leckeres Stromkabel angeknabbert und verbrutzelte wenige Augenblicke später zuckend auf dem Gehäuseboden ...



# DEUTSCH NIX GUT?

Diesen Monat füllt unsere beliebte Rubrik „Deutsche Sprache, schwere Sprache!“ unser Leser Ingo Henkel. Der hatte es bei der Installation seiner Webcam mit einigen verdammt interessanten Übersetzungen zu tun. So sollte er zu Beginn „bitte eintragen d Verzeichnis Sie mögen zu halten dies Software“, damit danach alles „sein installieren korrekt auf harddisk“ – lustig.



# IN LETZTER MINUTE\*



Taritari – der Frühling ist da, die Bäume schlagen aus und die Raketenwerfer ein. Und zwar bei Far Cry und Unreal Tournament 2004. Ob die potenziellen Action-Kracher halten, was sie versprechen, verraten wir Ihnen in der kommenden PC ACTION.

Zusätzlich im Test: Der Grusel-Shooter Painkiller.

Außerdem ... Tipps und Tricks zu Far Cry, Battlefield Vietnam und vieles mehr!



\* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NACHSTE PC ACTION 05/2004 ERSCHEINT AM 31. MÄRZ 2004



**WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM**



**BAD BOYS II  
EXTENDED  
VERSION AUF  
2 DVDS MIT  
EXKLUSIVEM  
BONUS-  
MATERIAL**

**AB 23. MÄRZ IM HANDEL**



PC CD-ROM



**COLUMBIA**  
**PICTURES** 





ZURÜCK IM DSCHUNDEL!  
NEUE MISSIONEN WARTEN  
AUF DICH! MIT NEUEN WAFFEN,  
HÄRTEREN GEGNERN UND  
NOCH MEHR SPANNUNG!

**FIST ALPHA**

# VIETCONG

**PURPLE HAZE**

DAS ORIGINALSPIEL "VIETCONG" PLUS  
MISSIONPACK "VIETCONG FIST ALPHA".  
DIE VOLLE SPANNUNG IN EINEM PAKET!



[WWW.VIETCONG-GAME.DE](http://WWW.VIETCONG-GAME.DE)

